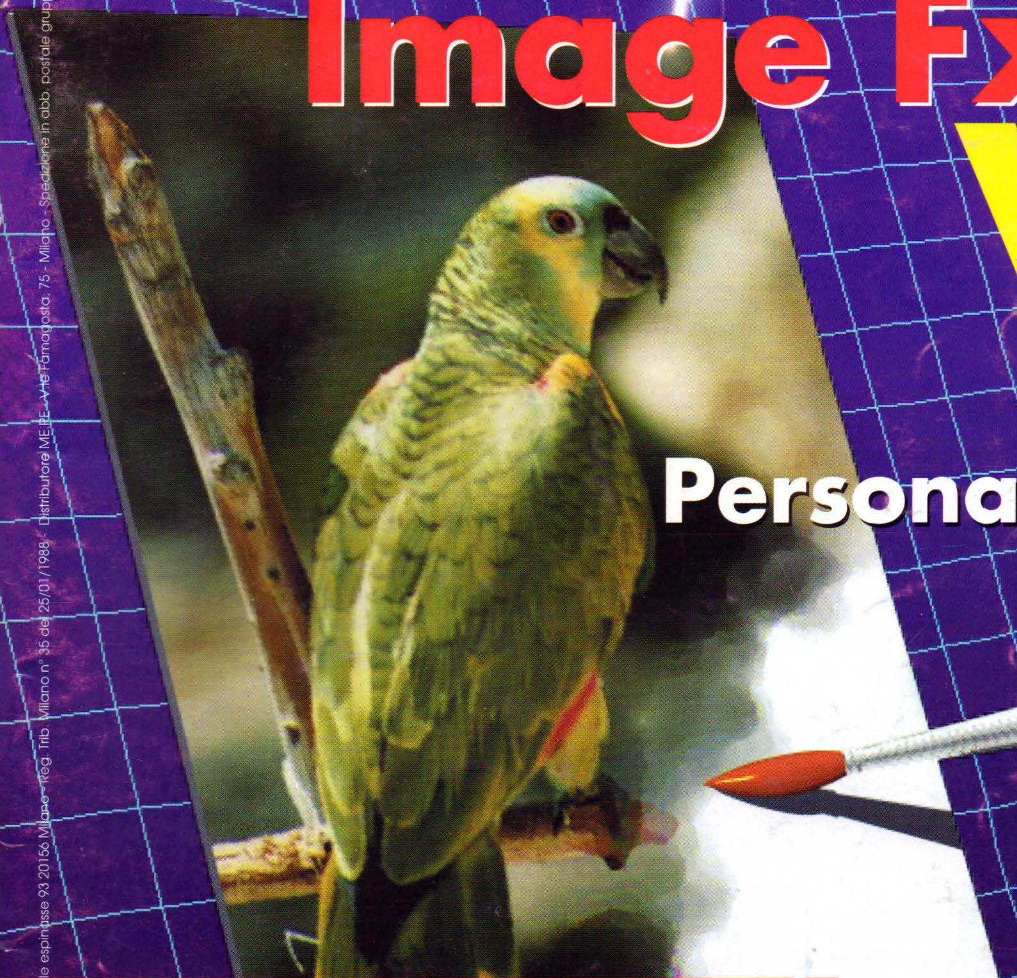
MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 65 - GIUGNO 1995 - LIRE 12.000

EnigmA AMIGA RUN

65

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

Image Fx v2.0 VS Personal Paint v6.1

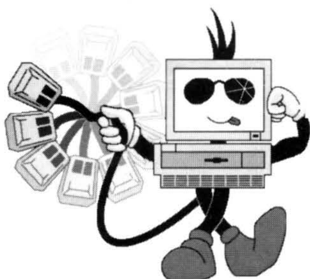


ULTIME NOVITÀ ESCOM

CD-ROM: Amiga Ray Tracing CD - Imagine CD - Euroscene
UTILITY: Consultron CrossMac. DTV: Class-X Power Titler
A PROPOSITO DI: Genius Professional v2.5 - Sondaggio
Distant Suns v5.0 - Situazione Commodore-Escom
SOFTWARE BE-BOP: Real 3D v2.49 - DIDATTICA: Amiga "C"
SPECIALE: Bit.Movie 1995 - HARDWARE: Risolvere i problemi

Su disco: Tools + Software Shareware

Enigma Amiga [illegible] s.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE. - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini



editoriale

I lettori a "nudo"

A più di un mese dalla fatidica notizia, ancora nulla di nuovo. Abbiamo cercato di contattare i nuovi "signori" della Commodore procurandoci anche un contatto in madre lingua, ma nulla da fare. Il centralino fax della Escom sarà sicuramente pieno di carta. È probabilmente lo sarà ancor di più dopo che anche voi, lettori, potrete mettervi in contatto con la casa tedesca.
Aggiornamenti sulla situazione e prese di posizione precise non sono ancora state comunicate, ma c'è comunque ottimismo.

Lasciamo perdere la Commodore o la Escom e tuffiamoci in questo numero di Enigma Amiga Run pieno di novità e di prove vere. La copertina dedicata ad ImageFX e a Personal Paint ci introduce alla prova di due pacchetti di caratteristiche simili, ma di filosofia d'utilizzo differente. Il primo è un vero gioiello per l'elaborazione grafica ad alto livello, solo parente dell'ImageFX che conoscevamo. Il secondo è il fiore all'occhiello del software italiano per Amiga. Personal Paint è stato recensito anche su riviste straniere, molto prima che su quelle italiane, e il verdetto è stato sempre positivo.

Dopo le fatiche e lo spoglio di tutti i questionari arrivati siamo oggi in grado di identificare il lettore tipo di Enigma. L'interessante articolo di Luigi Callegari ci permetterà di conoscerne i desideri e le opinioni sulla rivista. Anche grazie a questo articolo sarà possibile calibrare la rivista per portarla sempre più vicina ai suoi lettori.

Michele Iurillo

Enigma

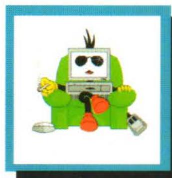
AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI



UTILITY



CDTV - CD32 - CDROM



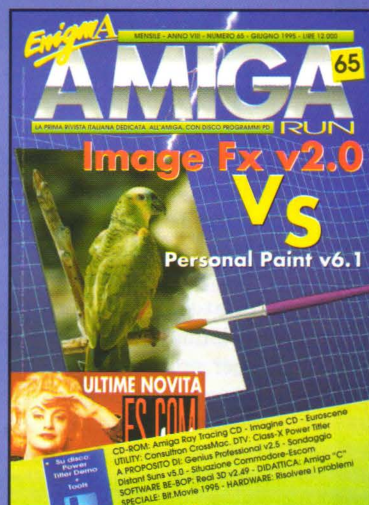
DTV



BE-BOP



GIUGNO 65



Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini
Capo redattore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Andrea Rieder, Giuseppe Ligorio, Marco Milano, Stefano Epifani, William Molducci, Valentina Oldani (testi), Marco Amato, Roberto Roberti, Stefano Aquino, Silvio Umberto Zanzi
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara, Tel. (02)38.01.00.30
Segreteria:
Valentina Oldani
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75 20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Luca Parise
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine), Luca Parise, Michele Iurillo
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:** Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30 **E-Mail:** 72324.1174@compuserve.com - yuri@Skylink.it

Pellicole realizzate con fotounità Linotronic 330 Rip 50 - Chiuso in redazione il **14/05/1995** - Chiuso in impaginazione il **22/05/1995**



La posta dei lettori

a cura di ***Luigi Callegari***

Problemi con la file-system

Gentile Redazione,

posseggo un Amiga 1200 ed ho acquistato di recente un drive esterno Chinon HD che uso prevalentemente per archiviazione. Durante tale lavoro, mentre aggiornavo una mia raccolta di programmi PD, mi è successo che il disco ad alta densità formattato DC-FFS, durante la fase finale di copia con un programma tipo DiskMaster ha fato comparire un requester di blocco/traccia difettoso con il risultato che tale disco è inutilizzabile, venendo classificato come non AmigaDOS.
Essendo incorso per ben due volte in questo problema, nel giro di pochi giorni, sempre con dischetti HD DC-FFS, comincio a dubitare dell'affidabilità di tale formattazione.
Dal momento che il disco è per il 99% integro, non capisco perché il programma Disk Salv II non mi permetta di estrarre alcun file. Con l'opzione Repair mi avverte che, a causa di un hard error, non è in grado di operare, mentre con SALVAGE si inventa una decina di directory inesistenti sul disco danneggiato, peraltro completamente vuote mentre non è consentito usare Validate.
Come posso rendere leggibile questo dischetto?

T. F.
Verona

È sempre difficile rispondere a distanza su problemi di questo tipo, dato che occorrerebbe porre delle domande per cercare una soluzione. La cosa più probabile è che vi siano delle incompatibilità tra la meccanica da lei usata ed il sistema operativo di Amiga. Lei non specifica se il problema si presenta anche formattando non in DCFS. In questo caso, ad esempio, si potrebbe pensare ad un bug nel sistema di gestione del suo floppy disk "non Commodore" formattando col directory caching. Infatti, cercando di capire il problema analizzando il log di errori che ha riportato nella lettera, si può supporre che non sia stata aggiornata correttamente l'area che contiene le informazioni circa le strutture di directory e i puntatori agli indirizzi dei file sul disco.
Oppure potrebbero essere i dischetti di cattiva qualità (che siano di "marca" non importa, a volte): se si corrompono le aree che contengono informazioni circa le cache directory, succede facilmente quello che lei lamenta (anche con gli hard disk) ed il programma di Dave Haynie non può fare nulla. In generale, il directory caching dovrebbe essere usato con sistemi di provata affidabilità, dato che in caso di errore si perdono irrimediabilmente grandi quantità di dati.
Infine, potrebbero essere dei programmi che girano in background che "disturbano" il corretto funzionamento del lettore.

L. C.

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

72324.1174@compuserve.com

Enigma perso...

Gentile redazione,
Non mi è stato possibile reperire in alcun modo il numero di Aprile di Enigma Amiga Run. Ho trovato il numero di Marzo e il numero di Maggio ma del numero 63 neanche l'ombra. Il mio edicolante sostiene che non è uscito mentre dalla pagina degli arretrati del numero 65 apprendo che è stato regolarmente consegnato alle edicole. Cosa devo fare?

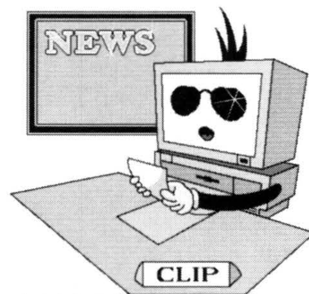
Luca Massimino
Corato (BA)

Questa è una delle tante segnalazioni giunte in questi giorni a riguardo il numero di Aprile misteriosamente scomparso dalle edicole.
Vogliamo tranquillizare i lettori. Il numero è stato consegnato e la tiratura non è diminuita. In iatiamo tutti i lettori che non hanno isto questo numero a scri erci per capire quali sono le zone do e il giornale non è stato misteriosamente distribuito. Il controllo della distribuzione non è possibile da parte dell'editore soprattutto per le basse tirature. Se olete ordinare il numero arretrato chiamate lo 02/38.01.00.30

La redazione



Novità dal mondo Amiga



Da Internet un mare di buone notizie

di ***Michele Iurillo***

L'utilità della rete non è in discussione. In redazione già da tempo eravamo abituati a gironzolare per Compuserve, Bix. Ma Internet è davvero un'altra cosa.
Capita per esempio di intercettare un file di ben 300 k contenente un sacco di informazioni sui prodotti Amiga. La pazienza e la tenacia di un utente Amiga tiene in piedi tutto il discorso. **Henrik Jensen** andrà ricordato per questo suo lavoro, incredibile fonte di informazioni.

La compagnia tedesca **Escom** ha acquisito la Commodore International per un prezzo di 12 milioni di dollari.
A tutt'oggi Escom ha promesso di scrivere contratti con sviluppatori Amiga e supportare tutto quello che gravita intorno alla macchina. E' intenzione della Escom licenziare hardware e software.

Si sta lavorando ad una nuova patch del **SAS C/C++**. La versione **6.56** sarà disponibile entro breve. Nel frattempo la versione 6.55 è disponibile in Aminet.

SAS Institute, Inc.
Book Sales
SAS Campus Drive
Cary, NC 27513
USA
Tel. 001(919)677-8000
Fax. 001(919)677-8166
World Wide Web Pages:
http://www.sas.com
Email saspubx@vm.sas.com
EMail (Doug Walker)
walker@unx.sas.com
EMail (Jim Cooper)
jamie@unx.sas.com

SAS Institue Gmbh (Europe)
Postfach 10, 53 07D-6900
Heidelberg 1
Germany
Tel. (0049) 6221 4160
Fax. (0049) 6221 47480

William Hawes, il famoso autore di **Arexx** e di Wshell sta lavorando ad una nuova versione di Arexx molto più veloce e con il supporto GUI.

La Blue Ribbon Soundworks ha immesso sul mercato i nuovi Add-on di Bars & Pipes Professional v2.5 per la scheda **Toccata**. Così come aveva fatto per la Ad516 il programma avrà tool per controllare direttamente i dati audio della scheda. Con l'accoppiata Toccata e Bars&Pipes Pro l'Amiga può dichiarare la piattaforma di Hard Disk recording a 8 tracce più economica del mercato.

The Blue Ribbon SoundWorks LTD
1605 Chantilly Drive,
Suite 200 - Venture Center
Atlanta, Georgia 31106-0689
USA

Digita **Organizer** è il nuovo prodotto della Digita. Si tratta di un classico Personal Information Manager dall'interfaccia accattivante e di tipo professionale. Organizer può aiutarci nella gestione dei nostri appuntamenti, delle varie fasi di un progetto e degli indirizzi.
La compatibilità verso Digita Datastore permette di prelevare da questo database gli indirizzi. Utilizzando invece Wordworth o Pagestream sarà possibile fare le normali operazioni di Mailmerge utilizzando Organizer.
La commercializzazione in Europa è affidata alla Digita, mentre negli Stati Uniti bisogna fare riferimento alla Soft-Logik.

Soft-Logik Publishing
PO Box 3838
Ballwin, MO 63022-3838
USA
Tel. 001-314-256-9595
Fax: 001-314-256-7773
BBS: 001-314-256-8971

La Data Compression Tech. sta lavorando ad una nuova versione dell'archiviatore **LZX**. La nuova versione sarà più veloce, richiederà meno memoria e permetterà la decompressione dei file LHA e LZH. Basti pensare che la decompressione di un file LHA sarà del 35% più veloce usando LZX al posto della versione 1.5 di LHA.
Per informazioni:

Data Compression Technologies
383 Lawrence Avenue West
Toronto, Ontario
M5M 1B9 Canada
Tel.: 001(416)-781-1501
FAX: 001(416)-781-1502
EMail: jonathan.forbes@can-rem.com

Nuova versione di Octamed

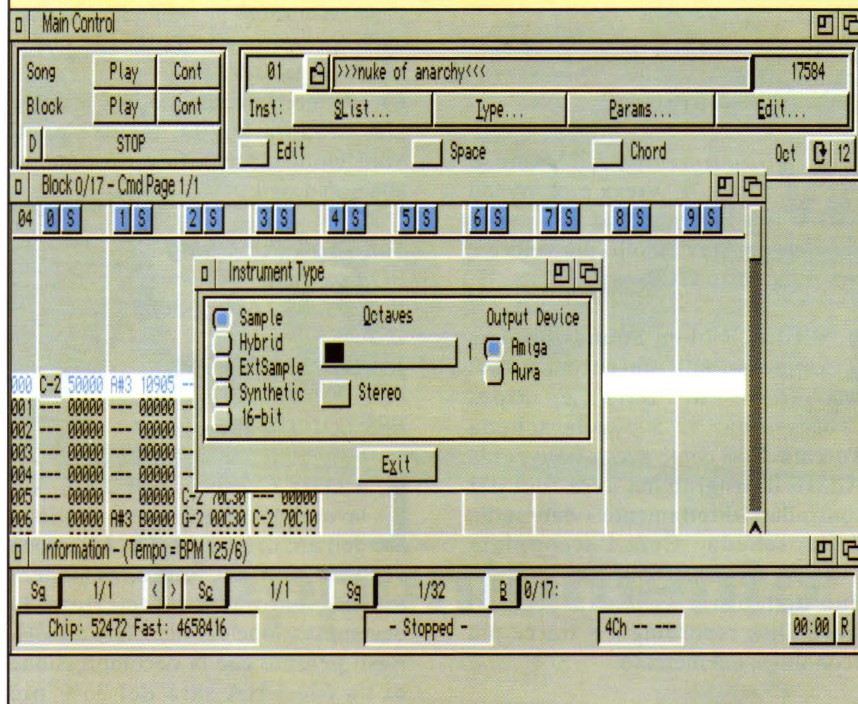
di ***Michele Iurillo***

Octamed Pro Sound Studio è in fase avanzata di sviluppo e verrà rilasciato entro i primi mesi del 1996. Ecco alcune indiscrezioni sulle caratteristiche del prodotto:

- Compatibilità con Aura, Toccata
- Notazione
- Risoluzione a 16 bit
- Frequenza maggiore di 50 Khz
- Aggiunta di nuovi canali (Più di 8 ora)
- Controllo del volume individuale per ogni canale
- Supporto dell'output della Toccata

Se avete suggerimenti o volete informazioni, potete contattare:

RBF Software
Teijo Kinnunen
Oksantie 19
FIN-86300 OULAINEN
Finland
Email: kinnunen@stekto7.oulu.fi



Deluxe Midi è un programma di conversione realizzato dalla Nerveware che permette la conversione dei file in formato Deluxe Music 2.0 score in file Midi standard 1. Utilizzando Arexx il programma legge tutto lo spartito e in pochi minuti consegna un file Midi perfetto e pronto per essere utilizzato da altri sequencer come Bars & Pipes e KCS anche in altra piattaforme come Cubase Score (PC) o Notator Logic (Mac).
Il prezzo previsto è di 49.95 dollari; per informazioni o ordini:

Didkovsky / NerveWare
118 East 93rd Street, Apt 9C
NYC NY 10128
USA
Tel. 001(212) 369-1733
Fax. 001(212) 996-4214
EMail:
72250.3313@compuserve.com

Gli sviluppi della computergrafica

di ***Alessandro Tasora***

Sabato 15 aprile, in occasione del Bit Movie '95, al Palazzo del Turismo di Riccione si è svolta la prima edizione della conferenza "Gli sviluppi della computergrafica". All'incontro hanno partecipato, in veste di relatori, alcuni dei più noti esponenti della computergrafica italiana: Alessandro Saponi, Roberto Barbieri, Alessandro Tasora ed Antonio De Lorenzo. Il primo intervento, di Antonio de Lorenzo, verteva principalmente sulle scelte hardware e software per la grafica 3D, argomento che ha coinvolto particolarmente il pubblico (non sono mancati episodi di "tifo" per una piattaforma piuttosto che per un'altra, nonostante l'imparzialità del relatore). Il dibattito che ne è seguito ci ha dato modo di osservare che la maggior parte degli appassionati di 3D è ancora costituita da utenti Amiga. Roberto Barbieri ha messo a frutto la personale esperienza di insegnante di computergrafica presso l'Istituto di Cinematografia di Roma per esporre interessanti nozioni sull'inquadratura e sull'illuminazione, concetti troppo spesso lasciati all'improvvisazione nelle opere di grafica 3D. Durante il suo intervento, Alessandro Tasora (il sottoscritto) ha esposto i risultati delle ricerche più recenti nel settore della modellazione solida e dell'animazione. In particolare si è fatto riferimento al CAS (Computer Aided Styling) e ai metodi cinematici di tipo "multibody" integrati ai solutori FEM (analisi agli Elementi Finiti) per la simulazione dinamica totale.
L'intervento di chiusura, ad opera di Alessandro Saponi, ha puntualizzato alcuni importanti concetti sulle scelte creative ed artistiche della computergrafica, al fine di raggiungere una maggiore maturità espressiva e superare i limiti dei tecnicismi fini a se stessi.

La Black Belt Systems ha rilasciato la nuova e attesa versione di **Imagemaster R/t v1.60**.
Ci sono nuove ed interessanti funzioni per la creazione di ogni tipo di effetto speciale. E' allo studio anche una versione appositamente realizzata per la scheda EGS. Per maggiori informazioni:

Black Belt Systems, Inc.
398 Johnson Road
RR1, Box 04272
Glasgow Montana 59230
USA
Tel: 001(406) 367-5513
Fax: (406) 367-2329
World Wide Web Pages:
http://www.blackbelt.com/blackbelt/bx_top.html
Software Demo:
ftp.blackbelt.com/corporate/blackbelt/demos
Informazioni: info@blackbelt.com
Supporto tecnico:
support@blackbelt.com
Marketing:
market@blackbelt.com
Vendite: sales@blackbelt.com

InfraRexx è un programma per il controllo a distanza di apparecchiature tramite Arexx. Di questi giorni l'annuncio di una nuova versione 1.5 del software e di una nuova versione 3.1 di Infrajoy. Con l'accoppiata **InfraRexx** e **Infra Joy** è possibile:

- Controllare apparecchiature esterne Audio/Video.
- Controllare programmi Amiga attraverso telecomandi.
- Leggere e editare i comandi dei telecomand a infrarossi.

Il programma è disponibile nei siti Aminet. Per maggiori informazioni:
EMail: leon@stack.urc.tue.nl
EMail: jeroens@stack.urc.tue.nl

Per tutti coloro i quali non hanno ancora abbandonato Imagine c'è una buona notizia. Steve Worley della Apex Publishing sta lavorando ad una nuova edizione di "**Understanding Image 2.0**" per le nuove versioni di Imagine 3.2 e 3.5.

Apex Software Publishing
405 El Camino Real
Suite 121, Menlo Park
CA 94025
USA

Directory Opus 5

di ***Michele Iurillo***

È disponibile la nuova ed entusiasmante versione di Directory Opus. La versione 5 può essere richiesta ai seguenti distributori:

Small-Biz Software
PO Box 24
Golden Beach
Queensland
AUSTRALIA 4551
Tel. 0061 (74)91.91.90
Fax. 0061 (74)92.68.60

Wizard Developments
PO BOX 490
Dartford
Kent DA1 2UH
ENGLAND
Tel. 0044(1)32.22.72.908
Fax. 0044(1)32.22.81.13.11

Schatztruhe
Veronikastr 33
45131 Essen
GERMANY
Tel. 0049 20.17.88.778
Fax. 0049 20.17.98.447

Micro R&D
721 'O' Street
Loup City
NE 68853
USA
Tel. 001 30.87.45.12.34
Fax. 001 30.87.45.12.46



Un nuovo **emulatore Macintosh** è a disposizione degli amighisti. **Shapeshifter v2.0** è un sistema di emulazione multitasking di un Macintosh-II per Amiga. Permette di realizzare una buona e stabile emulazione software senza l'ausilio di alcun hardware aggiuntivo. Ecco alcune caratteristiche:

- visualizzazione a 256 colori su macchine Aga
- visualizzazione a 16 colori su macchine ECS
- visualizzazione a 16.7 milioni di colori con schede grafiche
- nessuna richiesta di MMU (quindi può girare anche su A1200)
- Macintosh hard disk possono essere simulati in file Amiga o in partizioni.
- Tutte le risorse Amiga possono essere utilizzate nell'emulazione: Floppy driver, porta seriale, parallela e SCSI.
- Il programma legge direttamente i dischi Mac ad alta densità
- Supporto multi canale sonoro e supporto digitalizzatori in porta parallela
- Clipboard testo tra zona Mac e zona Amiga.
- Accesso diretto alle partizioni Mac

Teutonik News

*di **Marco Amato***

Guten Tag a tutti! La notizia del mese nel mondo Amiga proviene proprio dalle lande teutoniche: è ormai ufficiale, Amiga è salva! Anche se la **ESCOM AG** dal suo quartier generale di Heppenheim continua a smentire e negare l'evidenza (chi scrive è stato cortesemente invitato a desistere da qualsiasi tentativo di estorcere dichiarazioni in merito), c'è un'agenzia della Reuter a confermare che...vendita c'è stata, in data 21.4.95, regolarmente registrata al tribunale di New York. In attesa di poter finalmente pubblicare un'intervista a **Helmut Jost** o a qualcuno degli amici della Escom AG, vi riassumiamo brevemente i fatti che hanno portato al colpaccio. In un fax del 23 marzo scorso, i curatori della "massa fallimentare" (leggi: le spoglie di mamma Commodore) rendevano noto a tutte le parti interessate all'acquisto, che in precedenza, ovvero il 13 marzo, era stata raggiunta un'intesa con Escom. Se qualcun altro fosse stato interessato all'affare, avrebbe dovuto fare un'offerta all'asta del 20 aprile, superiore di almeno 1.000.000 $ rispetto a quella fatta da Escom (che secondo voci ufficiose è stata di 7.300.000 $). Poichè questa circostanza non si è verificata, Escom ha dovuto onorare l'impegno preso (l'offerta iniziale) e procedere all'acquisizione di Commodore. C'è da aggiungere poi (e adesso sì che entriamo nei "si dice...") che la Quelle AG, altra azienda tedesca, detentrice del 25% del capitale Escom, starebbe per aprire entro l'anno 150 negozi di informatica sparsi in tutta la Germania, dall'originalissimo nome "Escom Shop"; analogamente, in Gran Bretagna la Escom stessa avrebbe acquistato una catena di hard discount dell'informatica. Bene, questo è quanto ci è dato di sapere per questo mese. Ma bando ai "si dice" e ai "si mormora" e veniamo al consueto cocktail di notizie effettive:

La versione 3.0 del noto ray-tracer **Reflections** è un prodotto completamente rinnovato, con l'animator finalmente integrato nel programma principale e l'editor notevolmente potenziato con l'aggiunta di nuovi tool. Le novità più interessanti sono: niente più limiti interni, lens flairs (riflessi sulla lente), fuoco di profondità e fuori fuoco, fading, multitexting, finestra di immissione delle coordinate, generatore di spirali complesse, animazioni gerarchiche di luci, materiali, testi ecc. Reflections 3.0 è stato sviluppato con un occhio di riguardo all'interfaccia utente, davvero user friendly e comodissima da gestire. Disponibile dal 15 luglio '95. I prezzi: Reflections 3.0 250.-DM, upgrade da: Reflections x.x 130.-DM.

AmigaOberland,
In der Schneithohl 5,
D-61476 Kronberg,
Germania
Tel. 0049-6173-65001
Fax. 0049-6173-63385.

È disponibile **Xi-Paint 3.1**, notevolmente migliorato nei dettagli e perfettamente adattato alle schede grafiche "Merlin" e "CyberVision 64" (la versione per la Merlin viene venduta direttamente dalla ProDev). Fra le novità sono da segnalare l'adattamento alle tavolette grafiche "touch-sensible" della WACOM, come la "ArtPad" nonchè l'aggiunta di nuovi formati grafici: TARGA (in lettura e scrittura), JPEG e SGI (in scrittura). Anche la funzione di zoom è stata migliorata. Per ulteriori informazioni e update è possibile rivolgersi alla MacroSystem o anche direttamente all'autore.

ProDev,
Amselweg 15,
D-54597 Luenebach,
Germania
Tel. 0049-6556-7536
Fax 0049-6556-7536

MacroSystem,
Friedrich-Ebert-Str. 85,
D-58454 Witten,
Germania
Tel. 0049-2302-80391
Fax. 0049-2302-80884

Thomas Dorn,
Kerpengasse 69,
A-1210 Wien,
Germania
Tel. 0043-1-2714550
Fax. 0043-1-2714549

Da fine aprile è disponibile la versione 4.0 del raytracer **LightWave 3D** per Amiga e MS-DOS compatibili. Le release per SGI e DEC Alpha verranno rilasciate entro giugno. Le interfacce utente, come i dati delle varie versioni, saranno fra loro compatibili e anche eventuali moduli aggiuntivi dovranno adeguarsi a questo standard. In un ambiente multivendor (più piattaforme di marche diverse) sarà possibile distribuire in rete le elaborazioni grafiche mediante l'utilizzo dello "Screamernet". I prezzi: Amiga e PC ca. 2000 DM, DEC Alpha ca. 4000 DM. Fino al 31 maggio l'update dalla versione 3.5 alla 4.0 costa solo 500 DM, dopo 700 DM. Possibilità di update incrociato Amiga/PC.

Videocomp,
In der Au 25,
D-61440 Oberursel,
Germania
Tel. 0049-6171-5907-0
Fax. 0049-6171-5907-44

Il famoso tool di animazione **Mainactor** è stato rilasciato nella sua versione Broadcast. Le novità rispetto alla Professional sono:
- Interfaccia utente completamente rinnovata e intuitiva
- Effect-modules che agiscono direttamente sull'animazione. In cantiere altri moduli di elaborazione dell'immagine
- Nuovo sound-support per 19 formati con controllo singolo di volume e balance
- Caricamento delle animazioni accelerato grazie a index-files
- Supporto Arexx esteso
- Moduli di caricamento e salvataggio aggiuntivi; compatibilità JPEG, AVI e Quicktime completa.

Il prezzo di Mainactor Broadcast è di ca. 400 DM; per i possessori registrati di Mainactor Professional ci sarà una vantaggiosa offerta di update.

Village Tronic,
Wellweg 95,
D-31157 Sarstedt
Germania
Tel. 0049-5066-7013-0
Fax. 0049-5066-7013-49

È disponibile in versione estesa (2.0) il database grafico **Picture Manager**. Fra le novità spicca la possibilità di collegare viewer esterni e di indicare per ogni immagine la scheda grafica utilizzata. Sarà inoltre possibile archiviare immagini in formato Kodak-Photo-CD e visualizzarle mediante un tool contenuto nel package che consentirà anche di convertirle in formato IFF. I possessori di schede grafiche potranno finalmente sfruttare al massimo le riso-

luzioni messe a loro disposizione: con una risoluzione di 1280 x 1024 pixel verrebbero visualizzate fino a 80 thumbnail (mini-immagini) contemporaneamente. Prezzo: 130. - DM.

IrseeSoft IS,
Meinrad-Spiess-Platz 2,
D-87660 Irsee,
Germania
Tel. 0049-8341-74327
Fax. 0049-8341-12042

Dall'inizio di marzo è in vendita la versione 2.0 del Workbench-emulator "**Probench**" per la scheda grafica "Merlin I/II". Nel package, oltre l'emulatore di Intuition stesso, troviamo driver per ADPro, ImageFX, Imagemaster, Real 3D, Photogenics e un emulatore DC-TV. La nuova versione è stata notevolmente migliorata sotto il profilo della compatibilità e della velocità: con schermi fino a 256 colori quest'ultima raggiunge il doppio dei valori rispetto alle precedenti versioni 1.x, con le schermate di testo addirittura il quadruplo. Questi risultati sono il frutto di un utilizzo ottimale del blitter della scheda grafica (conversione da Planar a Chunky) e di routine di emulazione notevolmente migliorate. Altro punto di forza di Probench 2.0 è un tool per l'adattamento del blitter alla configurazione della macchina ospite. È così possibile, in base alla CPU e al bus-system presente (Zorro II/III), regolare in maniera ottimale la velocità di trasferimento dati tra l'hardware di Amiga e quello della Merlin. Il prezzo degli update: da ProBench 1.x a 2.0 100. - DM, da X-Pert-Software a ProBench 2.0 150. - DM, da X-Pert-Software a ProBench 2.0 incluso cambio HW 200. - DM.

ProDev
Amselweg 15,
D-54597 Luenebach,
Germania
Tel. 0049-6556-7536
Fax 0049-6556-7536

La Amiga Oberlanddi Kronberg ha immesso sul mercato il **CD Lightwave-Enhancer** per la gioia di tutti gli appassionati 3D. Oltre ad otto nuovi set di font e sette immagini della nota collezione Image-Enhancer (autore Horst Kolodziejczyk...gasp!), il CD contiene oltre 500 MByte di dati grafici (immagini, object ecc.), il tutto contornato da 25 macro a effetto ARexx (Kinematics, Explode, pioggia di particelle ecc.) e tool per Lightwave. Prezzo: 130. - DM

AmigaOberland,
In der Schneithohl 5,
D-61476 Kronberg,
Germania
Tel. 0049-6173-65001
Fax. 0049-6173-63385.

È disponibile da maggio la versione 4 del printertool **Turboprint**, completamente riveduta e "debuggata". Fra le novità segnaliamo i driver di stampante intelligenti che anche senza regolazioni particolari assicurano la miglior qualità di stampa per la propria stampante. Il nuovo sistema di correzione di colore "TrueMatch" garantisce una perfetta corrispondenza fra i colori a video e quelli riprodotti su carta, il tutto a velocità piuttosto elevate grazie ai nuovi algoritmi differenziali e a una ottimizzazione globale del sorgente. Anche il Printermanager allegato è stato ampliato con molte nuove funzioni: fra tutte è da segnalare il menu di layout che consente una comoda regolazione del posizionamento della stampa e delle sue dimensioni. La nuova tecnica a raster da 256 colori consente inoltre, Amiga permettendo, di rappresentare grafici da 24-bit in alta qualità. Sono inoltre elaborabili direttamente grafici nei formati JPEG, GIF, PCX, BMP, IFF e YUV. Il nuovo menu, nel design OS-2.0/3.0, rispetta adesso anche le impostazioni proprietarie delle singole stampanti, come la modalità di consumo di inchiostro minimo, la selezione del tipo di carta ecc., il tutto estremamente facile da gestire da un menu "a cartelle". Naturalmente sono supportati i driver di tutti i modelli di stampante più recenti (ad es. Hewlett-Packard "DeskJet 540C", Canon "BJC-70" e la serie "Stylus" della Epson). Il prezzo: 150. - DM.

IrseeSoft IS
Meinrad-Spiess-Platz 2
D-87660 Irsee
Germania
Tel. 0049-8341-74327
Fax. 0049-8341-12042

Il nuovissimo software per il digitalizzatore Merlin è concepito per il single capturing. Nel programma principale sono regolabili tutte le impostazioni per filtri, correzione di colore e formato (IFF, JPEG, XPGI, XI-Paint). In aggiunta ci sono moduli per "ADPro", "ImageFX" e "Photogenics" oltre a un programma che visualizza l'immagine digitalizzata. Prezzo: 120. - DM.

ProDev
Amselweg 15
D-54597 Luenebach
Germania
Tel. 0049-6556-7536
Fax 0049-6556-7536

Per "Mignon 3.0" e la scheda audio "Toccata" è disponibile una sample-bank con cui suonare tutti i general-MIDI drum. I sample hanno una risoluzione a 16 bit e una frequenza di campionamento di 22 kHz. Possono essere "suonati" su tutti gli Amiga con Toccata, in polifonia minimo ottupla. Prezzo: 100. - DM.

SEK'SD/PSC-Soft
Zschrtnitzer Str. 41
D- 01219 Dresden
Germania
Tel. 0049-351-4110546
Fax 0049-351-4110546

Nella versione 2.7 del convertitore 3-D Castillian sono state ottimizzate la gestione delle strutture dati e l'interfaccia utente. **Castillian 2.7** legge inoltre il formato "Cinema-4D-professional" ed è disponibile anche in una versione per 68020. Prezzo: 190. - DM.

Innovation & Fantasy Development
Schiersteiner Str. 7
D-65187 Wiesbaden
Germania
Tel. 0049-611-807105
Fax. 0049-611-449099

Il CD-ROM-File-System **AsimCDFS 3.0** legge i formati ISO 9660, High Sierra e i formati Macintosh HFS e viene fornito con "FishMarket" e "Asim Tunes 3.0 (Player CD-Audio). Fra le novità abbiamo le emulazioni CDTV, CD32 e il supporto per i Kodak-Photo-CDs. AsimCDFS 3.0 dispone di una porta Arexx e di un'interfaccia utente multilingue (tedesco, inglese e francese). Il prezzo: 150. - DM.

AmigaOberland,
In der Schneithohl 5
D-61476 Kronberg
Germania
Tel. 0049-6173-65001
Fax. 0049-6173-63385.

Gut Leute! Ci fermiamo qui per oggi, almeno sulla carta. Continueremo invece a muoverci nelle retrovie per fare al più presto piena luce sul caso Escom. "Servus" a tutti e arrivederci al prossimo numero delle Teutonik News!

È uscita la versione 6 Professional di CrossDOS

di *Marco Milano*

La Consultron, casa produttrice del conosciutissimo (ed integrato nel Sistema Operativo Amiga 2.1/3.0/3.1) **CrossDOS** e del nuovo **CrossMAC** (recensito in questo numero), programmi che consentono l'accesso diretto a dischi, Hard Disk e CD-ROM rispettivamente in formato PC ed in formato Macintosh, ha presentato ufficialmente la nuova versione di CrossDOS, la 6 Professional.
Le caratteristiche innovative di questa versione dichiarate dalla Consultron sono: riscrittura totale del device "mfm.device", ottenendo un aumento di velocità in lettura/scrittura da floppy in formato MS-DOS del 100%; ottimizzazione delle routine di accesso a Dischi Rigidi in formato MS-DOS, con aumento di velocità di ben 10 volte; possibilità di formattare una partizione MS-DOS direttamente su Amiga, senza più la necessità di una prima formattazione su PC; supporto dei "file immagine disco" prodotti dagli emulatori Bridgeboard, Golden Gate, AT-Once e PC-Task; compatibilità con Amiga in rete; miglioramento delle Utility di supporto diagnostiche e di configurazione Hard Disk.
È stato però rimosso dal pacchetto il programma "CrossPC", un emulatore software di IBM-compatibili che non verrà più prodotto.
La nuova versione di CrossDOS girerà su qualunque Amiga dotato di 512 K di RAM e AmigaDOS 2.0 o superiore. Gli utenti di una versione precedente possono effettuare l'upgrade al prezzo di 15 dollari più le spese di spedizione.
CrossDOS 6 Professional sarà presto recensito sulle pagine di EAR, per verificare la rispondenza alla realtà delle nuove caratteristiche dichiarate.

Consultron
8959 Ridge Road
Plymouth, MI 48170-3213
U. S. A.
Tel. 001(313)459.7271

dalla parte Amiga (!!)
- Velocità comparabile a quella di un vero Mac con relativo hardware.
- Multitasking Pre-empitive
- Catalog file italiano

Configurazione minima:

Workbench OS2.1, 68020, 4 MB Ram, drive ad alta densità, file con una copia delle Rom Macintosh e sistema operativo Macintosh (il cosiddetto system).
La versione Demo è a disposizione su Aminet.

Cristian Bauer
cbauer@mzdmza.zdv.uni-main.de

Se l'editoria WWW è il vostro cruccio, contattate Paul Kolenbrander (paul@serena.iaehv.nl). Paul è infatti l'autore di una serie di tool per la programmazione di file HTML.
HTML Heaven non vi costringe a utilizzare un programma particolare. Potrete editare le pagine del vostro Web direttamente con il vostro Word Processor preferito.

Paul Kolenbrander
Turfveldenstraat 37
NL-5632 XH EINDHOVEN
The NETHERLANDS
Email : paul@serena.iaehv.nl

Come contattare la Escom

di *Michele Iurillo*

Se volete dire la vostra alla Escom potete farlo anche attraverso la home page della ditta tedesca che trovate a questo indirizzo:

http://www.veronica.nl

Se non avete "lo slip", nel senso telematico del termine, potete anche accedervi da Compuserve digitando:

GO ESCOM

O se preferite potete farlo con mezzi più convenzionali:

ESCOM AG
Tiergarten, 9
D-64646 Heppenheim
Germania
Tel. 0049-6252.709.193
Fax. 0049-6252.709.442

Potreste mandargli una cartolina con la vostra configurazione per sensibilizzarli sulla "questione italiana".



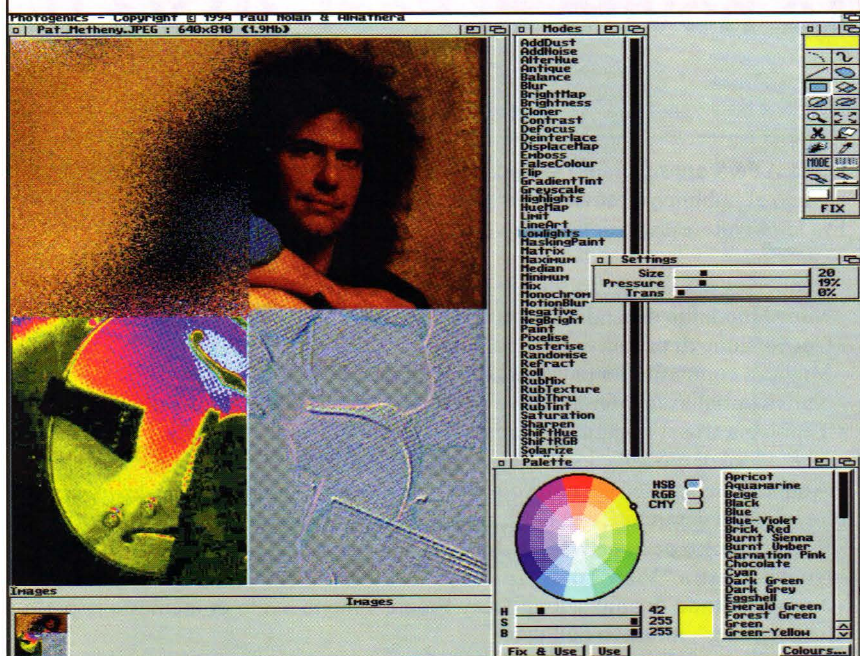
<u>Ultima ora</u>: Martedì 30 Maggio si è tenuta una press conference a Francoforte della Escom... troverete tutto sul prossimo numero.

Photogenics v1.2

di ***Michele Iurillo***

Nel mese di maggio abbiamo affrontato la prova del programma dell'Almathera. Photogenics è giunto oggi alla versione 1.2: vediamo alcune nuove caratteristiche: Warper tool per la distorsione delle immagini. Supporto di Studio II per la stampa, supporto dello standard Cybergraphics. Gradienti e trasparenze aggiunte ai Modes già esistenti. Crop per tagliare l'immagine. La nuova versione viene venduta con un manuale di ben 150 pagine a 59.95 sterline, mentre gli utenti registrati dovranno sborsare 15 sterline. Per informazioni:

Almathera
Southerton House,
Boundary Business Court
92-94 Church Road
Mitcham, Surrey
CR4 3TD England
Tel. 0044(181)687.00.40.
Fax. 0044(181)687.04.90
Email: almathera@cix.compulink.co.uk



La Endicore Techonologies sta commercializzando un driver per la stampante **Epson Stylus Color**.

Endicore Technologies Inc.
P. O. Box 29000 #355
San Antonio, TX 78229
USA
Tel. 1-210-650-4988
EMail info@endicor.com

A dire il vero ci risulta che un driver ufficiale Epson sia disponibile presso la BBS della Epson in Italia e presso la BBS di Computer Lab a Milano. Per maggiori informazioni:

Computer Lab
Tel. (02)539.12.24
Bbs. (02)539.11.21

La Prolific non ha abbandonato il progetto **Pro-Net** e **Pro-Board.** Presto verrà rilasciata una nuova e più veloce versione di entrambi i pacchetti per il progetto, il disegno e il test dei circuiti elettrici.

Un altro file system alternativo si presenta sul mercato Amiga. **Professional File Systems** (PFS) è giunta già alla versione 12.2 supporta Hard Drive da 2 giga anche in autoboot.

Imagine v3.2

di ***Paolo Griselli***

La Impulse ha da poco iniziato la distribuzione della versione 3.2 del noto programma di modellazione. Questa dovrebbe essere l'ultima della serie 3.x, dopo la quale arriverà probabilmente la tanto attesa 4.0.
Numerosi sono i bug corretti e le migliorie apportate in genere. Sono inoltre disponibili un effetto ed una texture nuova.
In particolare segnaliamo la correzione dei problemi in animazione dello Star field, il corretto funzionamento del tool "Add Font Object", la notevole miglioria della gestione dei file DXF, l'eliminazione dei bug che affliggevano i "fog object" in scene "nebbiose", l'ulteriore miglioria nella gestione della "Camera" nello "Stage Editor".
I nuovi tool introdotti sono: Quick Attributes, che consente di avere on line fino a venticinque attributi di superficie; l'auto-fill (con facce) di due curve poligonali (Fill Edge Line); una utile funzione di smooting, per smussare con precisione matematica le poliline; la gestione della scheda grafica "Retina", per avere preview in true-color, ma soprattutto l'editor alla risoluzione preferita (fino a 256 colori); la possibilità di caricare quattro backdrop differenti per ogni vista dell'editor; un nuovo tool, stile light table, attivo nello Stage Editor.
La nuova texture "Chaser" è utile per disegnare finestre illuminate, nonché display con led luminosi. Il nuovo effetto "Shredder" è un nuovo e sofisticato metodo di animazione che consente di gestire l'esplosione di un oggetto, per sottogruppi o per poligoni, con una interessante gestione delle collisioni con il suolo.

Impulse, Inc.
8416 Xerses Avenue North
Brooklin Park
MN 55444
U.S.A.
Tel. 001(612)425.0557
Fax. 001(612)425.0701

Le caratteristiche dichiarate sono:

- Velocità in lettura e scrittura raddoppiate se comparate al file system tradizionale.
- Lo scansione di una directory avviene dalle dieci alle venti volte più velocemente.
- Operazioni di cancellazione, rinomina e protezione avvengono dieci volte più velocemente.
- Piena compatibilità con Amigados
- Accesso parallelo ai file senza perdita di performance

Per informazioni contattare direttamente:

Fourth Level Developments
31, Ashley Hill
Montpelier
Bristol BS6 5JA
England
Tel. (0044) 0117 955 8225
Fax. (0044) 0117 955 9157
E-Mail:
pfssales@flevel.demon.co.uk

L'americana Elverson Puzzle Company ha commercializzato Elversound. Elversound è una scheda audio PCMCIA multi funzione per Amiga. E' stata disegnata dal team di sviluppo della GVP DSS8+, le caratteristiche hardware sono:

- Qualità 16 bit CD stereo
- Livelli di ingresso e uscita controllabili
- Ingresso microfonico
- Uscita per cuffia
- Mixer interno stereo a 4 canali
- Compressione ADPCM 4:1 via hardware
- Campionamento a 48 Khz 16 bit di risoluzione stereo

Il software di controllo fornito con la scheda ci permette:

- Editing, Playback, Registrazione di campionamenti su disco o Ram.
- Compatibilità formato WAV (Windows)
- Processore di effetti interno
- Interfaccia Arexx

Per informazioni su questo nuovo prodotto contattare:

Elverson Puzzle Company
P. O. Box 258
Elverson, PA 19520
USA
Fax: 001(610)277.9006
Email: equack@bix.com

Se ne parla tantissimo. Non è più una chimera il nuovo prodotto della Hisoft. Aura è una scheda realizzata dalla Microdeal per il campionamento avanzato con A600 & A1200. Utilizzando lo slot PCMCIA è possibile lavorare alla modesta, seppur efficace, risoluzione 12 bit con la possibilità di operare direttamente su disco. Ecco alcune caratteristiche salienti del software:

- Editing di file 8/12/16 Bit
- Real time monitor con visualizzazione tipo oscilloscopio
- Molteplici funzioni di editing avanzato
- Massima qualità: 60 Khz a 12 bit stereo
- Tracker incorporato
- Filtri digitali a 3 dimensioni FFT
- Supporto Midi
- Carica e salva IFF, RAW e AIFF
- Oltre sessanta effetti digitali sempre in memoria

per informazioni:
HiSoft/Microdeal
The Old School
Greenfield
Bedford,
MK45 5DE
UK
Tel. (0044)15.25.71.81.81
Fax. (0044)15.25.71.37.16

Presto inizieremo un corso sull'Amiga E; nel frattempo annunciamo la disponibilità della versione 3.1. Ecco le caratteristiche della nuova versione:

Le novità di Real 3D v3.0

di ***Alessandro Tasora***

Dalla **AP&S** apprendiamo le funzioni introdotte nel nuovo **Real 3D v3.0**, il cui rilascio al pubblico è previsto per la fine di aprile.
Fra le più interessanti della beta-version segnaliamo:

- Rendering più veloce, soprattutto con le B-spline.
- Nuova modalità di rendering "autoboxes"
- Conversione di primitive CSG in poligoni
- Migliore compatibilità in uscita col formato DXF 3d
- Nuovo antialiasing non-adaptive super-sampled, per la massima qualità.
- Topologia tri-set migliorata (carica anche gli oggetti di 3D Studio)
- Nuovi tool di modellazione, ad es. "Round" per smussare le spline e i poligoni.
- Animazione scheletrica notevolmente ampliata e semplificata: si possono definire scheletri gerarchici, con limiti angolari alle rotazioni dei nodi, sia 2D sia 3D.
- Rotoscoping e perspective matching
- Nuova finestra "View Tools".
- Nuovo metodo di animazione "Key Frame", meno avido di memoria rispetto al "morphing", intuitivo nell'uso.
- Key-editor migliorato.
- Envelope control per controllo completo sui metodi di animazione.
- Nuovi metodi di animazione: surface fitting, shrink wrap ecc.
- Interfaccia di post-processing aperta a sviluppatori esterni. Già pronti i moduli per lens-flares, global fog ecc.
- Proprietà "Glow" assegnabile ai materiali, per ottenere fiamme, scarichi di missili, raggi laser, luci nella nebbia.
- Nuova proprietà "Fade" per la dissolvenza di oggetti, senza dover usare materiali vetrosi.
- Funzione per disegnare col mouse direttamente sulle superfici, tramite proiezione di coordinate.
- Creazione di gruppi di punti semplificata, per una più semplice gestione delle animazioni scheletriche.
- Linguaggio RPL migliorato ed esteso fino al completo controllo della GUI.

Inoltre sono stati corretti diversi bug ed è stata potenziata l'interfaccia.
Non appena riceveremo la versione definitiva provvederemo alla recensione.

PHENOMENA per Real 3D

È in fase di sviluppo un nuovo set di metodi di animazione per **Real 3D**, ad opera dell'italiano Alessandro Tasora.

PHENOMENA raccoglie le tipologie di animazione particellare più complesse ed innovative, permettendo la realizzazione di effetti spesso inaccessibili anche a software per workstation grafiche.
Le nuove funzioni, scritte in RPL, si integrano perfettamente con quelle già presenti nel software, inoltre si impostano tramite parametri grafici per la massima intuitività e flessibilità d'uso.
Fra i metodi già sviluppati, descriviamo sinteticamente i seguenti:

VOLCAN - Crea getti di particelle di qualsiasi traiettoria, direzione e portata. Si può definire la forma dell'ugello (o addirittura di un "volume di generazione"), la coerenza del getto, la massima distanza raggiunta dalle particelle, la massima età delle stesse, la rotazione (casuale, fissa, nulla o allineata alla velocità).
È possibile specificare una randomizzazione variabile per velocità, età e distanza massima. Le particelle possono essere "sorteggiate" da un livello gerarchico in percentuali variabili, e possono consistere a loro volta in oggetti già animati (ad esempio per creare sciami di farfalle multicolori).
Tutti i parametri si possono animare tramite i consueti metodi morphing, path, sweep...
BOUNDARY - Blocca i getti di particelle su una superficie definita dall'utente, di qualsiasi forma ed eventualmente anche in moto. Es: per verniciare un muro con uno spray, o per ricoprire di schiuma un'automobile che passa in un autolavaggio.

DYNAMITE - Esplode gli oggetti in più parti, a partire dall'origine dell'onda d'urto, dalla massima area colpita e dalla quantità di carica impiegata (in kg di nitroglicerolo). Per un maggior realismo, vengono presi in considerazione la massa e la dimensione delle particelle, nonché il reale potere detonante della carica.

GRAVITY - Semplifica la gestione della forza di gravità.

FAN - L'effetto ventilatore sposta le particelle in base alla loro leggerezza, sezione maestra, coefficiente aerodinamico, densità del fluido (di default è l'aria), flusso laminare o turbolento. L'utente inserisce graficamente la direzione ed il diametro del getto d'aria.

JELLY - Simula un sistema molla-smorzatore; le particelle risultano vincolate "elasticamente" ai loro vincoli mobili. Può essere impiegato insieme all'animazione scheletrica per simulare l'effetto di masse muscolari che oscillano in conseguenza di salti, movimenti bruschi ecc.

HYPERSPACE - Sposta flussi di particelle in gerarchie con diverse leggi fisiche, una volta che attraversano un'interfaccia.

FLOAT - Simula il galleggiamento di particelle, compreso l'effetto di attrito viscoso con il fluido durante la risalita. Utile in unione al metodo "Volcan" per simulare getti d'aria subacquei, effervescenze ecc.

SPLASH - Crea automaticamente gli spruzzi quando un oggetto collide con una superficie liquida.

In seguito verranno prodotti SHRINK, AVOID, SIMMETRY, ZZZOT, VOLTA, SQUISH, NUVOLA, TRAILS, FIREWORKS, MULTIBODY.

Si sta valutando l'ipotesi di inserire tali metodi di animazione nella dotazione standard del prossimo Real 3D.

- Source Level Debugging
- Preprocessing
- Nuova Keyword SUPER per la definizione di superclassi
- Sorgenti di esempio con utilizzo di GUI

La versione demo di E è disponibile in Aminet.

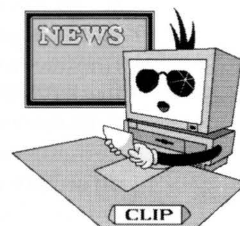
Wouter van Oortmerssen
Levendaal 87
2311 JG Leiden
HOLLAND
EMail: wouter@mars.let.uva.nl
EMail: wouter@alf.let.uva.nl

Per tutti gli amici che si affidano ancora al vetusto, ma mai tramontato, Basic segnaliamo che la Acid Software sta realizzando la versione 2.0 di **Blitzbasic** con relativo compilatore.
Ecco alcune interessanti caratteristiche:
- Nuovo manuale
- Centinaia di nuovi comandi
- Pieno supporto di Intuition
- Supporto del Workbench v2 e v3
- Controllo Aga
- Possibilità di immettere linee di assembler
- nuovo debugger

ACID software
Email: acid@iconz.co.nz

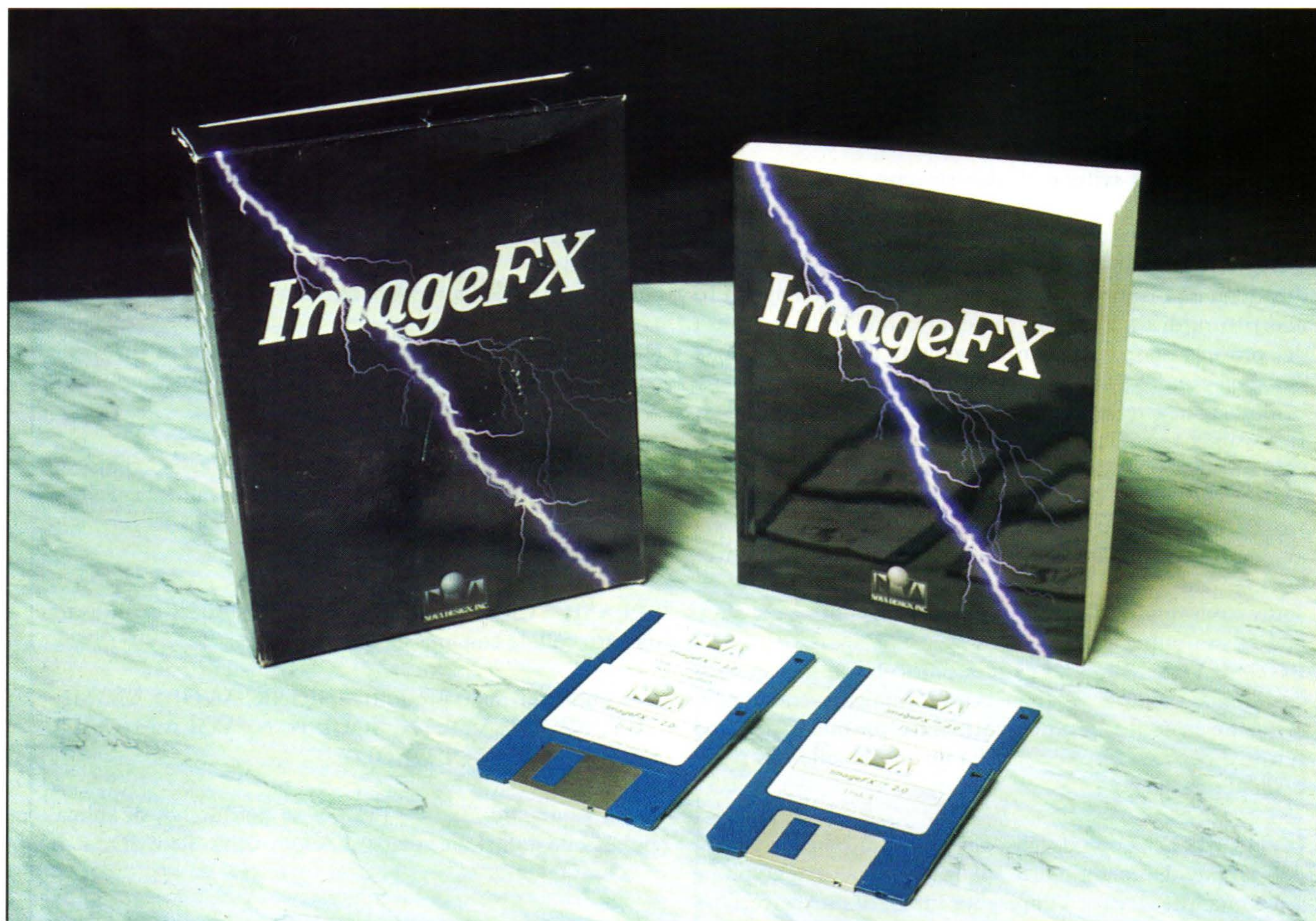
Sarà presto disponibile la versione 3.0 di **Amiback**. Tra le nuove caratteristiche vi è la possibilità di utilizzare direttamente i nastri per backup direttamente collegabili con la porta parallela. Malgrado la situazione Commodore non ancora chiara, la Intelligent Design ha annunciato che lo sviluppo dei due suoi programmi Ami Back e TapeWORM non verrà interrotto.

Intelligent Design, Inc.
2925 East Colonial Drive
Orlando, FL 32803
U.S.A.



Per la Grafica 2D

Scopriamo le meraviglie della nuova versione di ImageFX, il più potente dei programmi di fotoritocco per Amiga.



ImageFX v2.0

di ***Alessandro Tasora***

Negli ultimi tempi il panorama dei software di elaborazioni grafiche per Amiga ha conosciuto trasformazioni profonde. Il mese scorso abbiamo analizzato su queste pagine il giovane *Photogenics* che promette grandi cose per il futuro. Da tempo, invece, attendiamo invano l'aggiornamento di *ADPro*, il programma che più di ogni altro in passato ha rappresentato il "punto di riferimento" per le elaborazioni grafiche su Amiga. Questo ritardo ha lasciato la strada libera a *ImageFX*, il programma recensito in queste pagine, che ora si attesta come il programma più potente della sua categoria e che, con la versione 2.0, raggiunge una maturità davvero ragguardevole.
Perfino noi, che da anni impieghiamo ADPro per le conversione dei file grafici da impaginare, avendo sempre preferito il software della ASDG alla vecchia versione di ImageFX, abbiamo dovuto prendere atto della potenza estrema della nuova release 2.0, che ora usiamo sempre più spesso.

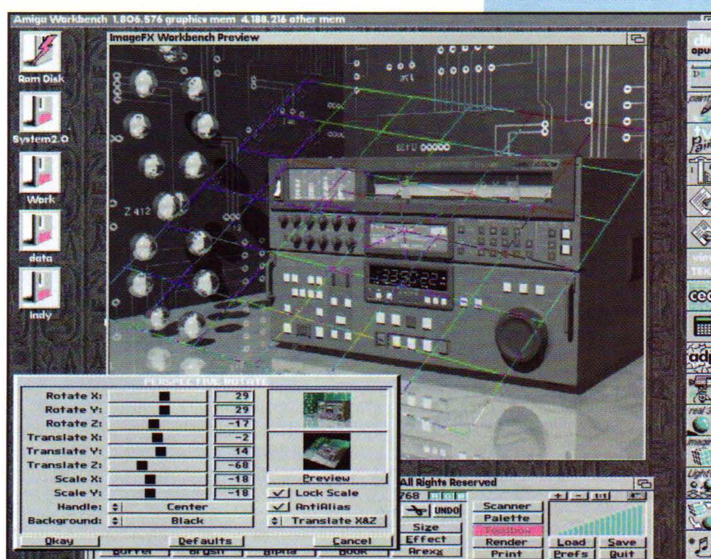
Premesso che non basterebbe tutta la rivista per descrivere le infinite funzioni di ImageFX 2.0, vediamo ora quali sono le caratteristiche salienti di questo prodotto.

"La confezione"

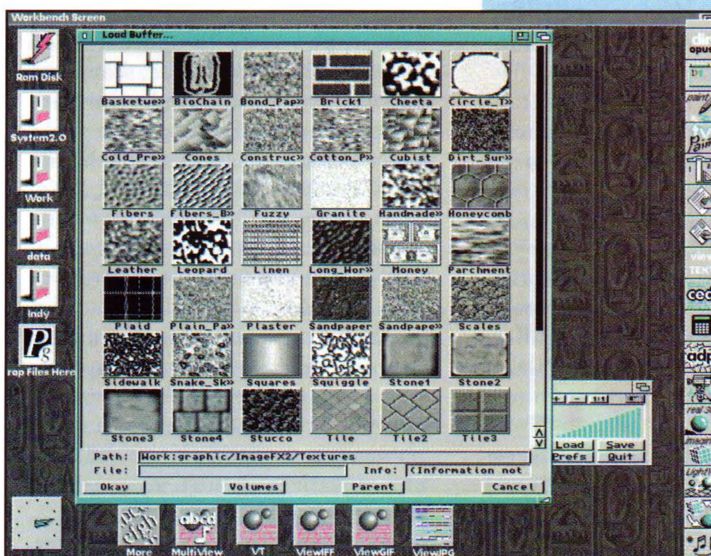
Con questo titolo si aprono in genere i paragrafi più noiosi di tutte le recensioni di software: infatti è scontato che nella scatola ci siano i dischi, il manuale, la cartolina di registrazione, i depliant ... E così molti lettori saltano a pié pari questa parte.
Eppure in questa confezione c'é un dettaglio degno di nota: la qualità del manuale! Davvero ben fatto, soprattutto se consideriamo la media dei package per Amiga. Dispone di più di 400 pagine rilegate in brossura, fitte di capitoli e paragrafi, con centinaia di illustrazioni in B/N, mai usate a sproposito. Già il fatto di aver riempito 400 pagine scrivendo in corpo otto dovrebbe darvi una misura della mole impressionante di funzioni disponibili.

Installazione e configurazione

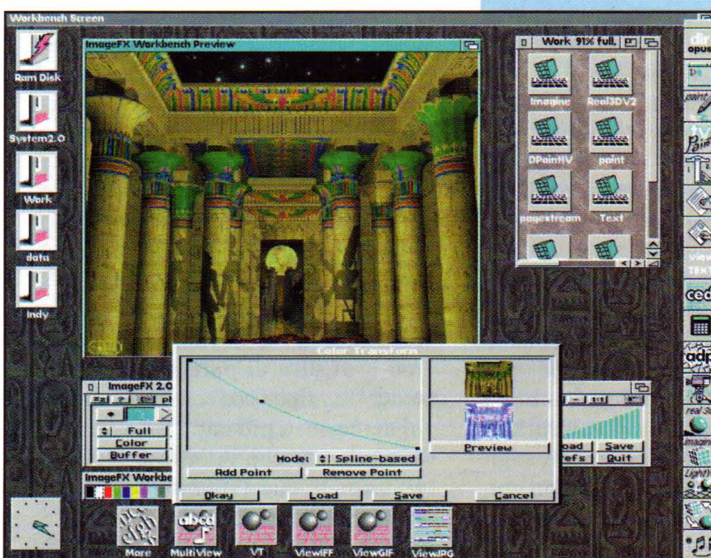
Sono richiesti Kickstart e Workbench 2.04 o superiori, almeno 2MB di RAM ed un hard drive, meglio se capiente.
Chiaramente è consigliabile disporre di RAM in grandi quantità per poter operare su immagini ad alta risoluzione, come quelle provenienti da scanner, senza dover attivare la funzione di "memoria virtuale" (che comunque è ben implementata e praticamente ci permette di lavorare con immagini di qualsiasi dimensione usando uno swap-file su HD). L'esperienza personale insegna che già con 8 MB si lavora senza problemi.
L'occupazione di memoria non è così esigua come quella richiesta da Photogenics, ma nemmeno richiede un'allocazione statica come in ADPro (dove dobbiamo specificare in anticipo la dimensione del buffer).
L'installazione procede da quattro dischi, che si scompattano automaticamente grazie all'"installer" standard Commodore.
Terminata l'installazione ci si accorge che solo una minima parte dell'installato è costituito da immagini di esempio, mentre tutto il resto consi-



Fra le funzioni meglio riuscite vi è la distorsione prospettica, qui all'opera. Notate l'interfaccia grafica, particolarmente intuitiva.



Ecco in azione il potente "browser" di immagini in dotazione a ImageFX. Oltre a funzionare come catalogatore, può svolgere le funzioni di un file requester.



Il pannello di configurazione per la funzione "Color Transform", essenziale per chi opera nel settore del fotoritocco. Si possono costruire funzioni di trasferimento spline, rettilinee o "freehand".



Questo è lo schermo di lavoro di Cinemorph, il programma di morphing fornito assieme a ImageFX. In basso a sinistra è aperta la finestra di preview.

ste di programmi eseguibili, file arexx, moduli di conversione... Davvero impressionante.
Vengono installati a richiesta i moduli di rendering per le schede grafiche EGS, SAGE, Picasso II, Harlequin, GVP IV24, Retina, Firecracker, Toaster, OpalVision, HAM-E, DCTV.
Sempre se lo desideriamo, vengono copiati sull'hard disk i driver per i seguenti scanner e framegrabber: Sharp JX 100, tutti gli Epson, VLab e Vlab Y/C, PP&S Framegrabber, GVP IV24.
In ultimo vengono installate diverse utility (View Tech, Makeanim7, etc.) di pubblico dominio.

L'interfaccia

ImageFX può essere usato in diverse configurazioni, a seconda delle esigenze dell'utilizzatore.
Ad esempio possiamo fare in modo che apra solamente il pannello di controllo sul workbench, se desideriamo eseguire conversioni grafiche fra diversi formati (un po' come si fa con ADPro).
Qualora decidessimo di intervenire direttamente sull'immagine potremmo aprire un "preview": noi abbiamo optato per una finestra sul Workbench a 256 colori (scheda Picasso), ma esiste la possibilità di visualizzare la preview anche sugli schermi Ham-8 degli Amiga con chipset AGA, o su un banale schermo a 16 colori in alta risoluzione, magari usando una scala di grigi.
Sulla finestra (o schermo) di preview avverranno tutte le operazioni di painting, selezione di aree, scontorno ecc, direttamente usando il mouse come per un programma di disegno.
La velocità del refresh è penalizzata dal dover convertire i dati a 16 milioni di colori nei 256 (o meno) della preview, ma si attesta su livelli accettabili (é un po' meno rapido di Photogenics).
Dato che tutte le operazioni avvengono sui buffer a 24 bit, per apprezzare la qualità del risultato finale il preview non è sufficiente: pertanto abbiamo a disposizione un pulsante che visualizza il tutto su eventuali schede a 16 milioni di colori.
Tramite il pannello di controllo possiamo accedere a tutte le funzioni passando attraverso cinque pannelli: Scanner, Palette, Toolbox, Render, Print.
Ogni pannello è costituito da parecchi pulsanti, ognuno dei quali nasconde decine di sotto-opzioni o finestre vastissime.

ImageFX per le conversioni di immagini

Sebbene questo sia un impiego piuttosto limitativo di ImageFX, possiamo usufruire di parecchi moduli di load / save per convertire le immagini nei formati più impensabili.
Il confronto con ADPro è inevitabile, essendo quest'ultimo specializzato nelle conversioni.
Tuttavia notiamo che la versione 2.0 di ImageFX comprende tanti e tali moduli di conversione da far impallidire ogni avversario, anche su piattaforme PC, Mac e Silicon!
Dei quasi quaranta (sì, avete letto bene...) formati supportati, citiamo solamente i più inusuali, dando per scontati i vari TIFF, GIF, IFF, JPEG ecc. che si trovano già su altri programmi.
Esistono loader e saver per i formati "Alias", "SGI RGB", "WaveFront", "Rio" e "Softimage" per scambiare i file coi programmi di grafica più potenti in ambito Silicon Graphics.
Il formato "FAXX" serve per decodificare (o codificare) un fax spedito o ricevuto via modem con un apposito software.
Sono supportati anche i Kodak Photo CD, inoltre è notevole la possibilità di leggere i file Postscript e di convertirli in immagini, anche se contengono dati vettoriali misti alle bitmap.
Tramite utility di pubblico dominio e script Arexx è possibile convertire in automatico anche le animazioni, supportando i formati Anim, FLI / FLC, GRASP/DL, MPEG.
In particolare ImageFX è il primo programma commerciale di imageprocessing ad offrire l'encoding di animazioni MPEG.

Elaborazioni grafiche ed effetti speciali

Il nome stesso del software, ImageFX, è un gioco di parole che rimanda al concetto di "effetti speciali", dato che le lettere FX in inglese si leggono "effecs", un po' come dire "effects" (in ambito cinematografico è diventata consuetudine indicare con il suffisso -FX tutto quanto concerne le elaborazioni: "videoFX", "specialFX" ecc.)
Da questo si desume che una delle sezioni meglio riuscite del software sia proprio quella preposta alle elaborazioni delle immagini, e l'ipotesi è confermata non appena prendiamo confidenza con le decine di potentissimi effetti.
Abbiamo a disposizione tutte le canoniche operazioni di bilanciamento del colore, e, fatto raro nel mondo Amiga, l'importante curva di trasformazione dei colori, sulla falsariga di Photoshop.
Notevole poi la sezione dedicata alle trasformazioni geometriche: distorsioni prospettiche, shear, rotazioni ed

altre funzioni completamente configurabili.
Sotto la voce "Effect" troviamo le funzioni più strane e complesse: Remove Feature, Oil Paint, Disperse, Roughen, Apply Texture, Straw (rende l'immagine come fosse fatta di "pagliuzze"), Crystallyze, Radial Star, Lens Flare (di complessità impressionante: servono tre finestre per configurarla), Paint FX, Hockney Tiling, Lightning (disegna un lampo molto realistico nella direzione desiderata).
Fra questi effetti il più impressionante in quanto a potenzialità è il "Paint FX" che è in grado di "ridisegnare" un'immagine secondo migliaia di modalità: possiamo scegliere l'intensità, la direzione, il numero di pennellate automatiche, nonché il tipo di tratto e di pennello usato, e molto altro ancora!
Disponiamo di otto convoluzioni pre-impostate (line art, Sobel Edge, Relief, Sharpen, Blur, ...) e di una finestra con la quale creare le nostre personali (su disco sono presenti parecchie matrici pre-impostate per facilitarci).
Otto filtri ci aiutano in operazioni quali il bilanciamento dinamico, la compressione della gamma cromatica, l'antialiasing, il filtraggio del rumore ad alta frequenza ecc.
Nove funzioni esoteriche sono contenute sotto il menu "Distort", per ottenere effetti tipo "goccia nell'acqua", warp (morphing singolo), polar mosaic, spherize, dream, swirl, polar blur, mosaic, distort (con quest'ultima funzione possiamo ottenere stupendi effetti di rifrazione, usando l'Alpha channel come fosse la bumpmap di un vetro lavorato sovrapposto!).
Quasi tutte le funzioni di Image FX si possono programmare via Arexx, e sono accessibili anche tramite una finestra "shell" con un linguaggio interno.
Potremmo continuare ad enumerare le dozzine di effetti rimanenti, o parlarvi dei numerosi programmi Arexx che generano risultati impensabili, ma vi basti sapere che qualsiasi funzione di elaborazione grafica possegga un altro software per Amiga, quasi sicuramente ImageFX l'avrà già.
L'unico programma che si avvicini ad ImageFX in quanto a numero di effetti speciali è *Image Master* della Black Belt.
Tutte le elaborazioni si possono applicare all'intera immagine o ad un'area specifica, anche con l'intervento di un Alpha channell.

ImageFX come strumento per disegnare

Con questo software si fa impercettibile il confine fra image-processing e painting, dal momento che è possibile integrare gli strumenti di elaborazione grafica con quelli di disegno, e viceversa.
È necessario premettere che ImageFX, lavorando su uno schermo a 256 colori, non potrà raggiungere la velocità e l'immediatezza d'uso di un programma espressamente dedicato al disegno in true-color (come TV Paint, che prende il controllo diretto delle schede grafiche a 24 bit), ma in ogni caso permette risultati lusinghieri.
Usando gli strumenti di disegno di ImageFX ci si deve abituare ad un'interfaccia non molto ergonomica, almeno per quest'impiego: difatti risente troppo dell'impostazione dedicata all'image-processing. Avremmo preferito un'architettura "modeless", nella quale si possono tenere aperte più finestre contemporaneamente (ad esempio le funzioni relative alla palette sono molto potenti, ma fin troppo macchinose da regolare).
Tuttavia, a fronte di un'interfaccia non propriamente intuitiva, notiamo che la potenza degli strumenti di disegno è impressionante, tale da produrre effetti che nemmeno TV Paint può raggiungere. Ad esempio disponiamo di numerosissimi tipi di tratto: l'areografo può intervenire sull'immagine in 21 "modes" combinabili con 11 "styles", per un totale di 231 combinazioni. Ad esempio "Colorize" + "Fade In", oppure "Normal" + "Rub Thru". Quasi tutti i modi e gli stili sono configurabili.
Inoltre, a tutto ciò si aggiunga l'interessantissima funzione per la quale si può simulare l'effetto di "rugosità" della carta (per ogni tipo di tratto!).
In dotazione sono fornite decine di brush che simulano diversi tipi di carta, tessuti, superfici lignee, cemento...
Inoltre questi brush possono essere usati come "textures", ad esempio per dare un effetto di rilievo tridimensionale o per ottenere la "marmorizzazione" di un soggetto.
Vi assicuriamo che applicare una texture "spruzzandola" gradualmente con l'areografo è un'esperienza che ogni computergrafico dovrebbe provare!



About ImageFX 2.0

Nome prodotto: ImageFX 2.0

Prodotto da:
Nova Design, Inc.
1910 Byrd Avenue
Richmond, VA 23230
Tel. 001 (804) 282-5868
Fax. 001(804) 282-3768
Email Kermit@cup.portál.com

Distribuito da:
AXXEL Computer
Tel. (0444)32.55.92

Prezzo listino: n.d.

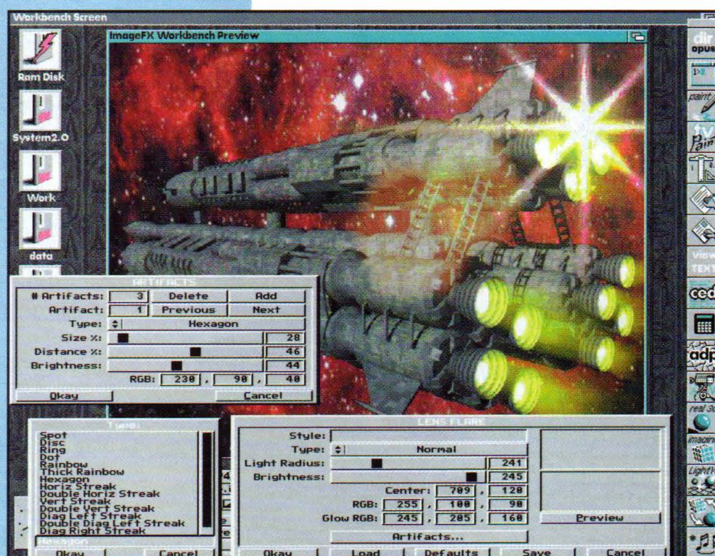
A favore:
numerose funzioni disponibili, potenti tool di disegno, affidabilità.

Contro:
interfaccia poco "flessibile".

TESTATO



Il programma Auto FX si interfaccia con ImageFX per la generazione di effetti speciali sulle animazioni. Osservate la lista degli innumerevoli script Arexx pronti all'uso.



In quest'illustrazione osserviamo Image FX aperto sullo schermo del Workbench a 256 colori. Notate gli effetti speciali "Motion Blur" e "Straw", in basso nell'illustrazione.



In quest'immagine a 24 bit possiamo apprezzare la qualità e la potenza delle elaborazioni grafiche di ImageFX. In particolare si tratta di composizioni tramite "texture".

Concludendo...

Al momento non esiste altro software per Amiga che racchiuda un numero così elevato di funzioni, per altro realizzate particolarmente bene.

Il programma è stabile: non ha provocato alcun crash di sistema anche nelle più gravose condizioni di lavoro.

ImageFX si attesta come naturale erede di ADPro, col quale condivide la possibilità di convertire numerosi formati grafici e la capacità di batch-processing tramite programmazione Arexx (tuttavia il rivale ADPro detiene il primato dei migliori "dithering" per quanto riguarda la riduzioni delle immagini a pochi colori).

Le sezioni dedicate agli effetti speciali sono vastissime, sicuramente eccedono anche le necessità degli utenti più evoluti.

La potenza degli strumenti di disegno è notevole e per certi versi, come abbiamo già avuto occasione di notare, addirittura superiore a quella dei migliori programmi di disegno a 24 bit. Tuttavia le operazioni di disegno sono penalizzate dalla lentezza del refresh, dall'approssimazione del dithering real-time a 256 colori e dall'interfaccia grafica un po' troppo complessa.

Riteniamo che il programma di image-processing con l'interfaccia più intuitiva e moderna rimanga Photogenics (comunque ancora troppo giovane per competere con Image FX sul piano delle prestazioni).

Per motivi di spazio non abbiamo potuto parlarvi dei quasi 400 Kbyte di help in linea, del potente browser grafico, delle utility Mpeg, del programma di morphing "Cinemorph" (talmente completo da rivaleggiare con prodotti "stand alone"), dell'utility "AutoFX" per operazioni di image processing su intere animazioni, dei moduli "Hook" scritti da terze parti, e di altro ancora.

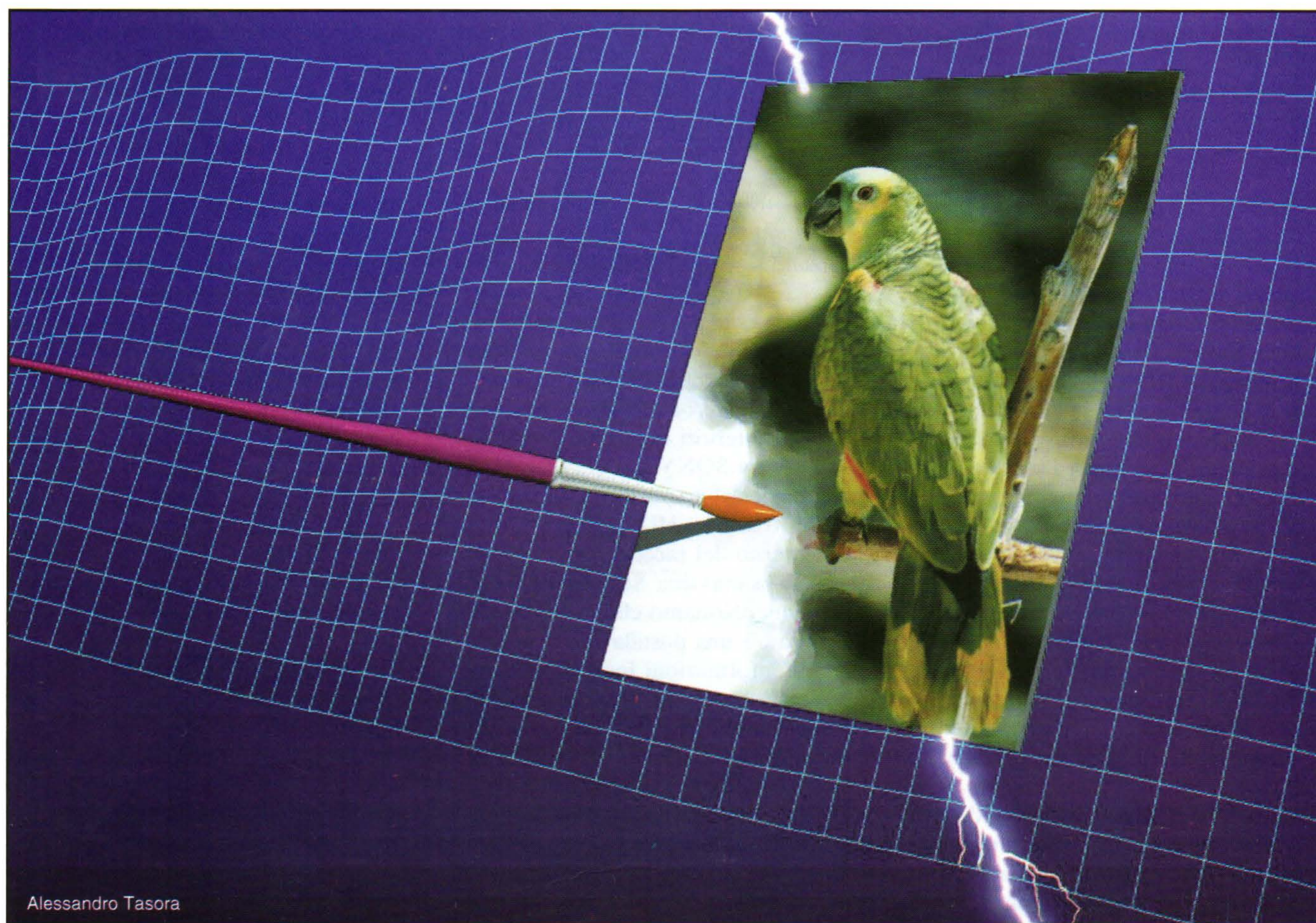
Dovendo cercare un difetto in questo software, potremmo muovere qualche appunto all'interfaccia che non è del tutto aderente agli standard Intuition e che, in determinate situazioni, sembra troppo "confusa" per fare apprezzare le funzioni più potenti del programma.

In definitiva il giudizio su ImageFX è decisamente positivo: riteniamo che sia un acquisto obbligato per chi fa grafica con l'Amiga.



Il made in Italy è sempre di moda

La Cloanto presenta una nuova versione del famoso programma di Paint a 256 colori che ha portato gloria all'Italia nel mondo Amighista.



Personal Paint v6.1 ITA

di ***Marco Milano***

La Cloanto è una software house controversa. Da una parte abbiamo avuto spesso occasione di criticare duramente le dichiarazioni dei suoi dirigenti, orientati negativamente verso il mondo Amiga e stranamente "affascinati" dai PC compatibili.

Dall'altra, i fatti hanno sempre smentito queste dichiarazioni, sin dall'uscita del mitico "C-1 Text", che nonostante i suoi limiti (mancanza di un dizionario) è tuttora il miglior programma per stendere rapidamente testi in Italiano, utilizzato ampiamente anche nella nostra redazione.

Ma il servizio migliore che la Cloanto ha reso all'Amiga è certamente "Personal Paint": un programma di grafica 2D in grado di combattere ad armi pari con il mitico Deluxe Paint, e le cui qualità "Made in Italy" hanno fatto sì che anche nella patria mondiale del software Amiga, ovvero nell'Inghilterra che spesso guarda al nostro paese solo come ad un ricettacolo di pirati, esso sia molto diffuso ed ammirato.

CONFRONTO VELOCISTICO TRA PPAINT 6.1, DPAINT 4.5 E ADPRO 2.5

TEST	PPaint 6.1	DPaint 4.5
Riempim. schermo 640x480x256 con gradiente a 2 colori:	43"	34"
Disegno cerchio pieno con gradiente a 2 colori:	4"	4"
Trascinam. brush 70x70 pixel da un angolo all'altro:	2"	3"
Caricam. e convers. a 256 col. di IFF 640x480 24 bit:	3'35"	1'55"
Caricamento e visualizz. di immagine 640x480 256 col.:	5"	11"
Stampa di IFF 256 col. 640x400 in 16 toni di grigio:	22"	25"
TEST	**PPaint 6.1**	**ADPro 2.5**
Esecuzione operatore Negative su IFF 640x480 256 col. :	3'20"	12"
Esecuzione operatore Blur su IFF 640x480 256 colori :	4'08"	16"

Sin dalla sua prima versione, le caratteristiche principali di PPaint sono state: un approccio operativo simile a quello di Deluxe Paint, il rifiuto di utilizzare il modo HAM, la presenza di operatori di effetti speciali sull'immagine tipo "ADPro", le funzioni dedicate ai programmatori in "C", e... le bellissime icone che mostrano direttamente sul Workbench l'aspetto delle immagini presenti su disco!
In questa nuova versione è stata notevolmente aumentata la velocità operativa di molte funzioni, e sono state introdotte numerose novità: supporto di animazioni ANIM 5/7/8 con Storyboard, memoria virtuale, Stereogrammi, supporto di varie schede grafiche, stampa a 24 bit, lettura e conversione di immagini a 24 bit e HAM...
Ce n'è abbastanza per considerare questa versione 6.1 quasi un nuovo programma, soprattutto per il supporto dele animazioni. Esamineremo dunque questo software senza limitarci alle aggiunte rispetto alle precedenti versioni, di cui la 2.1 era stata recensita in modo lusinghiero sul numero 44 (Luglio 93) di EAR. Eseguiremo anche, quando risulti interessante, un confronto con Deluxe Paint in versione Italiana 4.5 AGA.

Il pacchetto

La confezione è esteticamente piacevole, formata da un raccoglitore in cartone colorato plastificato inserito in una custodia dello stesso materiale.
Su quest'ultima sono presenti schermate del programma ed un elenco di caratteristiche, mentre il raccoglitore contiene sia i manuali sia i dischetti del software.
I dischetti sono inseriti in una elegante busta in plastica con il simbolo Cloanto, e sono di ottima qualità, contrariamente alle abitudini di molte software house: i due dischi contenenti il programma e le immagini di esempio non sono i classici "bulk", ma sono marchiati Polaroid; il terzo disco, contenente ulteriori immagini ed animazioni, è un SONY ad alta densità (è dunque leggibile solo dai possessori di A4000 o di drive HD esterni).
All'interno del raccoglitore troviamo anche la classica Scheda di Registrazione. Notiamo che in fondo alla Scheda c'è una postilla che ci avverte che le informazioni fornite potranno essere memorizzate elettronicamente: un esempio di rispetto per l'utente, in un paese in cui l'assenza di regolamentazione sulle banche dati fa sì che ci si trovi schedati in innumerevoli computer delle più disparate organizzazioni, il tutto ovviamente a nostra insaputa.

Il manuale

Anzi, i manuali: oltre al manuale vero e proprio, è infatti presente un fascicolo di 40 pagine che costituisce la documentazione supplementare dedicata alla versione 6.1. Ambedue sono (e ci mancherebbe) completamente in italiano.
Il manuale principale è molto ben realizzato, è impaginato in modo chiaro e ricco di illustrazioni.
Sono presenti dieci capitoli, quattro appendici ed un indice dei contenuti. Manca purtroppo l'indice analitico.
Il primo capitolo è un'esauriente "Introduzione all'ambiente Amiga", sorta di sunto dei manuali AmigaDOS Commodore, che in pratica mette in grado di utilizzare il programma anche un utente che non abbia mai visto prima un Amiga.
Il secondo capitolo è formato da cinque piccoli Tutorial, molto chiari ed esplicativi, ma troppo brevi ed in numero decisamente insufficiente in rapporto alle possibilità del programma.
I capitoli 3-8 sono dedicati a tutte le funzioni del software, divise per menu; seguono un capitolo sulle Utility di accompagnamento ed uno dedicato alla risoluzione dei principali problemi. Nelle appendici troviamo, tra l'altro, l'utile elenco degli Shortcut da tastiera.
I requisiti minimi per l'uso di PPaint sono modestissimi: 1 Mb di RAM è quanto basta per far funzionare il software. Ma è ovvio che per un uso serio (soprattutto per le funzioni di elaborazione dell'immagine "alla ADPro") bisogna provvedere ad aggiungere qualche MByte di Fast RAM (meglio se si possiede anche almeno 1 Mb di Chip RAM) ed un hard disk; per visualizzare i 256 colori è necessario il ChipSet AGA di A1200/4000, o una scheda grafica tra quelle supportate, che sono molte: Picasso, Retina, Spectrum EGS, Rainbow, Talon, Piccolo EGS ecc.

Installazione

Sul primo disco è presente il programma principale che può essere utilizzato direttamente da questo floppy, ed una utility per l'installazione su HD realizzata con l'Installer Commodore. La relativa procedura è ottimamente illustrata nel manuale.
Nessuno dei dischetti è protetto dalla copia, né è presente una protezione basata sul manuale, dunque il rispetto per il lavoro dei nostri compatrioti è lasciato all'utente.
Procedendo con l'installazione, ci verrà domandato se vogliamo copiare sul disco rigido anche il Driver per la stampante HP DeskJet, il DataType per WB 2.1/3.0/3.1 necessario per leggere le immagini JPEG, e le immagini ed animazioni di esempio contenute nel disco 2.
Le ulteriori immagini ed animazioni compresse contenute nel disco 3 (quello ad alta densità) devono invece essere installate separatamente: di questo disco non si fa menzione nel manuale, e solo un file ReadMe presente sul disco stesso indica poco chiaramente come fare.

Sono presenti anche vari esempi di stereogrammi, ovvero immagini che, se guardate senza mettere a fuoco, mostrano un'immagine "nascosta".
Le immagini di esempio sono di ottima qualità, e sono tutte in formato GIF, un formato a 256 colori per PC che può essere letto direttamente da PPaint. Le animazioni sono invece in formato Amiga Anim-5, 640x480 a 16 colori, e pur essendo di buona qualità e formate da centinaia di frame, hanno il difetto di essere più "presentazioni" che animazioni vere e proprie.
Tutto il materiale occupa 3.6 Mbyte sull'HD, che si riducono a 3.3 se si installa il programma principale in forma compressa (verrà decompresso ad ogni esecuzione, dunque è consigliabile solo per Amiga accelerati), ed a 450 K se rinunciamo a tutte le immagini ed animazioni.

Il software

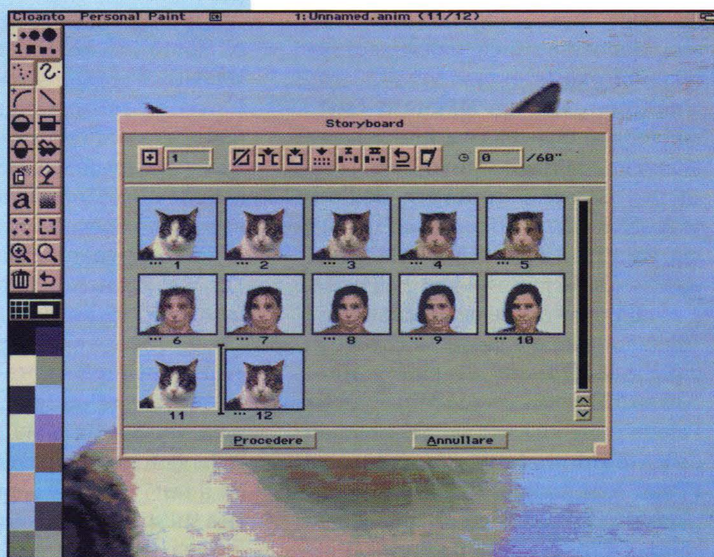
Utilizzeremo per la prova un A4000/040 dotato di 8 Mb di Fast e 2 di Chip RAM, HD IDE da 120 Mb più HD SCSI da 240 Mb, HD removibile SyQuest da 88 Mb e CD-ROM Chinon collegati al controller SCSI-2 Z-3 FastLane.
Appena lanciato PPaint apre uno schermo ad 8 colori, in cui si nota subito la somiglianza "speculare" con Deluxe Paint: gli strumenti di disegno e la palette sono disposti in modo identico, solo che si trovano sulla sinistra invece che a destra; gli Shortcut da tastiera sono simili, e perfino i menu a tendina si presentano nello stesso ordine!
È un approccio certamente indovinato, in quanto gli utenti abituati all'uso di DPaint si troveranno subito in grado di utilizzare quasi tutte le funzioni del programma italiano; inoltre, non si può parlare di plagio, in quanto basta cliccare con il tasto destro su qualunque strumento, e l'apertura del relativo requester farà apparire subito le differenze sostanziali rispetto al mitico programma della Electronic Arts.
Tramite un requester possiamo selezionare il modo schermo: sono supportate tutte le risoluzioni, AGA e non, sino a 256 colori. Manca solamente l'HAM-8.
Il programma apre anche una "AppIcon" sul Workbench, ovvero una icona che permette il caricamento di immagini nel programma da WB, semplicemente trascinandovi sopra le relative icone.
Una differenza con DPaint consiste nell'indicazione sulla barra dei menu del modo di disegno attivo, dello stencil, dell'uso dei gradienti ecc. non con indicazioni testuali (come in DPaint), ma tramite svariate piccole icone poste sulla barra stessa: una bella idea, ma nelle risoluzioni più elevate esse risultano talmente piccole da essere di difficile decifrazione.
Altra differenza con DPaint è nella Palette presente sotto agli strumenti di disegno, in modalità 256 colori: in PPaint vengono mostrati tutti assieme, mentre in DPaint sono divisi in 4 banchi da 64. Avere tutti i colori sott'occhio è molto positivo, ma ha come contropartita la difficoltà nel selezionare quadratini colorati grandi pochi millimetri!

Gli strumenti principali

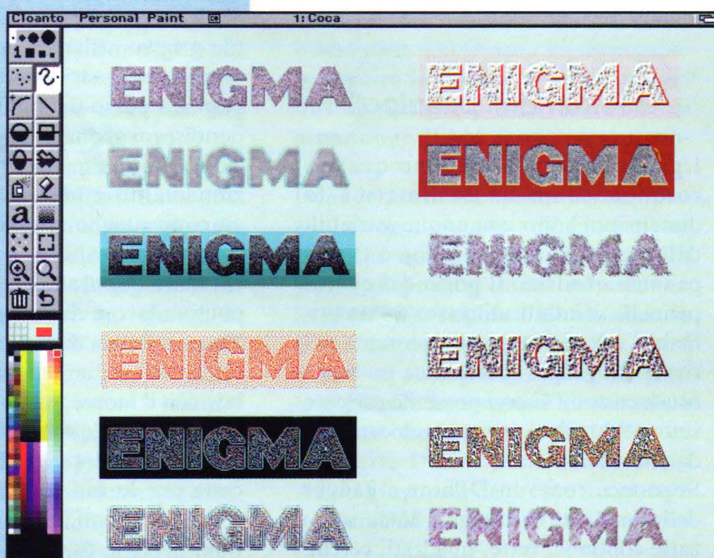
I pennelli disponibili sono quattro rotondi, come in DPaint (ma le dimensioni sono comunque variabili dall'utente tramite i tasti + e -), e 3 pennelli quadrati. Il posto del quarto pennello è infatti utilizzato da un'utilissima caratteristica, non presente nel rivale: un gadget di selezione tra ben 9 brush custom! È così possibile caricare sino a 9 brush, e passare velocemente da uno all'altro.
Seguono, come in DPaint, i gadget delle modalità di disegno: linea spezzata, continua, rette, quadrati, cerchi, ellissi, poligoni (tutti, sia pieni sia vuoti), il classico "fill" per riempire aree definite e l'aerografo. Come vuole l'ultima moda, invece delle classiche curve presenti in DPaint, sono state implementate le utili curve di Bezier.
Le finestre di controllo di tali strumenti (quelle attivate tramite il tasto destro) sono in generale più eleganti ed intuitive di quelle di DPaint, ed hanno due grossi vantaggi rispetto a quelle: possono essere spostate nella posizione più comoda, e mentre sono aperte permettono la selezione tramite mouse dei colori base delle sfumature direttamente sul disegno presente a schermo.
Per quanto riguarda le sfumature, o gradienti, è decisamente migliore l'implementazione di Deluxe Paint, che prevede più serie di sfumature contro l'unica serie possibile in PPaint; inoltre, il programma italiano risulta visibilmente più lento nel riempimento sfumato di aree.
L'aerografo funziona esattamente nello stesso modo nei due software, anche se è un po' più veloce in PPaint.
Segue l'icona dedicata ai testi. La finestra di selezione dei Font è più ampia e meglio organizzata di quella di DPaint, permettendo di vedere tutte le dimensioni presenti in un sol colpo (visualizza anche gli attributi).
L'inserimento del testo è notevolmente migliore nel programma italiano: è possibile spostare sullo schermo più righe di testo, semplicemente premendo il tasto destro, e si può editare ogni riga spostando il cursore e cancellando i caratteri con i tasti "Del" e "BackSpace", tutte cose impossibili con DPaint.
Dopo l'icona di elaborazione immagini, di cui parleremo più avanti, c'è l'utile griglia: attivandola, tutto ciò che disegneremo sarà conformato ad una griglia a passo definibile, cosa ottima per disegni geometrici.
Tocca poi al ritaglio Brush, il cui funzionamento è identico nei due programmi: ritaglio semplice, con "Cut", a mano libera.
La lente d'ingrandimento è un altro punto a favore di PPaint: la finestra di Zoom è dotata di gadget di scorrimento, la zona di ingrandimento è definibile con il mouse, ed un'apposita icona consente rapide zoomate.
In Deluxe Paint è presente anche l'icona per le funzioni di Prospettiva, che sono assenti in PPaint. In quest'ultimo però, le funzioni di Undo/Redo sono a più livelli: memoria permettendo, è possibile ripercorrere all'indietro tutte le operazioni compiute!

I menu: la sfida si fa calda

Come in DPaint, il primo menu contiene le funzioni di caricamento/salvataggio delle immagini (ambedue supportano e convertono quelle a 24 bit, PPaint converte le HAM8, legge e salva direttamente le GIF, PCX, codice "C", e qualunque tipo presente come DataType), le funzioni di stampa (di cui parleremo più avanti), capovolgimenti e inversioni, uso della "Spare Page" e modifica della risoluzione schermo. L'About è molto più informativo nel programma italiano, indica anche caratteristiche dell'immagine, memoria occupata dalla Spare Page, memoria virtuale, e permette in



Il meraviglioso Storyboard, con il quale editare graficamente le nostre animazioni.



Alcuni effetti applicati al testo: dall'alto in basso, prima colonna: il testo iniziale, Blur, Dark Vertical, Dither F-S, Edge Detect, Texture; seconda colonna: Emboss, Negative, Randomize, Rise, Sharpen, Watercolor Oblique.



La personalizzazione dell'interfaccia utente può raggiungere vette inaspettate...

caso di emergenza di spostare oggetti nella memoria virutale o liberare la RAM occupata dai brush tramite comodi gadget.

Il menu Pennello contiene in ambedue i programmi le solite funzioni di rotazione, dimensionamento ecc. In PPaint manca la funzione di distorsione concava/convessa, ma è presente la possibilità di "trattare" il brush con le funzioni di elaborazione dell'immagine.

Mentre DPaint ha un proprio menu Modo Disegno, in PPaint questo è un sottomenu di Pennello, e ciò purtroppo si spiega notando la mancanza di numerosi modi disegno nel programma italiano: Spalma, Fondi, Sfuma e Miscela, utilissimi per effetti di pittura ad olio, sono presenti solo in Deluxe Paint, e questa ci sembra una grossa carenza, insieme all'assenza della funzione Processo, utile per colorare immagini in b/n mantenendone le sfumature.

Segue il menu Animazione, di cui diremo dopo; ora notiamo che PPaint non supporta gli AnimBrush, i pennelli animati utili in molte situazioni. Il seguente menu Testo non esiste in DPaint, ed aggiunge ulteriori funzioni "WP-like" al programma dei creatori di C1-Text.

Tocca poi al menu Colori che, ovviamente, in DPaint permette il controllo di più serie di sfumature e del Ciclo Colori, assenti in PPaint che però risponde con: bilanciamento dei colori come in ADPro (luminosità, contrasto, RGB...); riduzione del numero dei colori, molto ben implementata e dotata di potenti funzioni di dithering; infine, le utilissime Statistiche, in cui vengono analizzati tutti i pixel componenti l'immagine e ci viene presentato un bellissimo grafico a istogrammi con le percentuali precise di ogni colore sul totale dei pixel.

Le fondamentali funzioni di controllo della Palette hanno pro e contro in ambedue i contendenti: in DPaint i colori sono spesso sbavati e la grafica dei gadget pessima, ma c'è un'area bianca per eseguire miscelazioni; in PPaint la grafica ed i colori sono nettissimi, ma la zona di selezione è minore.

Con ambedue i sistemi è possibile selezionare il colore dallo schermo ed eseguire facilmente sfumature tra due colori.

In DPaint c'è poi un menu Effetti, assente in PPaint, che contiene cose come la "tavola luminosa" (che per-

mette di vedere a luminosità minore l'immagine contenuta nel buffer, utile per animazioni) e la sensibilità alla pressione con tavolette grafiche. Lo Stencil è presente in ambedue, ma la finestra selezione colori è molto più grande e comoda in PPaint.

L'ultimo menu, dedicato alle preferenze, ha molte cose in più nel programma italiano: controlla la Memoria Virtuale (è possibile definire lo spazio in MByte su HD da dedicare a questa funzione), l'inserimento di un Codice Segreto per crittare le immagini e nasconderle ad occhi indiscreti, gli effetti audio (che utilizzano lo stesso device di C1-Text), l'uso delle retinature Semplici o Floyd-Steinberg, l'ottimo adattamento colori "qualitativo", la lingua (Italiano, Inglese, Tedesco, Francese o Personalizzata), ed infine la caratteristica che ha reso famoso al primo impatto Personal Paint: l'attivazione di icone che riproducono in miniatura l'immagine memorizzata (sino a 256 colori, ma già con 16 l'immagine è chiaramente distinguibile grazie all'ottimo dithering).

Effetti speciali

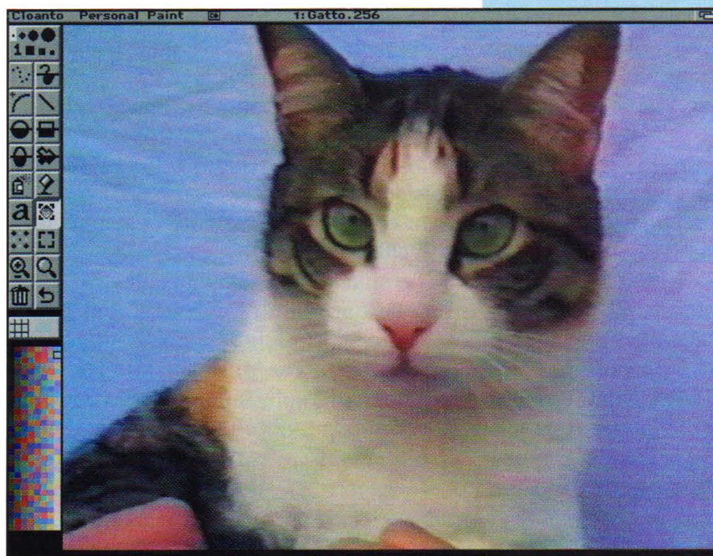
Diamo ora uno sguardo agli effetti di elaborazione dell'immagine "alla ADPro": sono presenti 58 effetti, tutti di ottima qualità. Particolarmente riusciti l'effetto di Shift, che sposta titoli e deforma figure con precisione e semplicità, il Randomize (provatelo sui font per effetti "nebulosa"), il Blurring, l'effetto Acquerello e quelli di trasparenza con la Spare Page.

Ottima la possibilità di selezionare velocemente con il mouse la zona di immagine su cui fare agire l'effetto (anche irregolare definita a mano libera!), una caratteristica carente anche in ADPro.

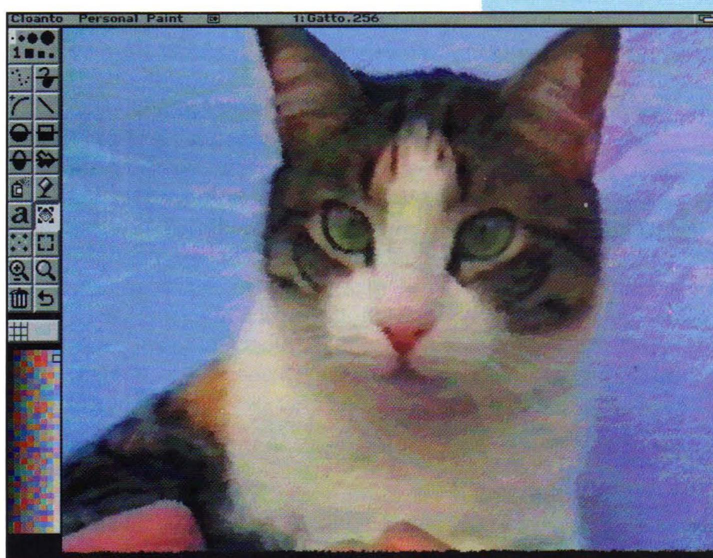
L'unico difetto è la notevole lentezza degli effetti, se rapportati all'illustre concorrente: per un semplice Negativo abbiamo atteso più di 3 minuti, contro i 12 secondi di ADPro.

L'animazione e la stampa

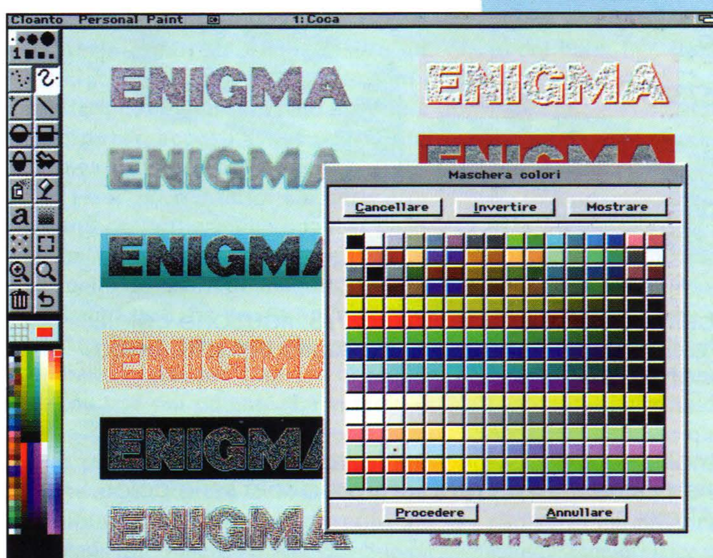
Novità della V6.1 è il supporto delle animazioni, e bisogna dire che, per essere la prima implementazione, è veramente completa: sono supportati tutti i tipi di animazione esistenti su Amiga (Anim-5, 7 e 8 ed ibridi), sia in caricamento sia in salvataggio. Anche



La bella immagine digitalizzata di un micio



... può diventare un quadro grazie alle "pennellate" dell'operatore WaterColor



L'ampia finestra per la definizione dello Stencil.

le animazioni HAM/HAM8, modo grafico non supportato, pur se non editabili sono comunque visualizzabili su schermo esterno HAM/HAM8 tramite la funzione "Animare da File".
Le funzioni di controllo dei fotogrammi sono simili a quelle di DPaint, ma risultano più rapide visto il maggior numero di Shortcut da tastiera.
La vera "perla" è però lo Storyboard: una serie di miniature di ogni fotogramma (generate in modo molto rapido) sulle quali è possibile operare con spostamenti, sostituzioni, aggiunte... È finita l'era di "questo frame va al posto del 152, ma il 153 va messo come 45esimo... ": ora si può operare qualunque modifica in modo grafico, cliccando direttamente sulle mini-immagini.
Se non bastasse, è possibile animare direttamente da disco, temporizzare ogni fotogramma, utilizzare palette diverse, comprimere efficientemente le animazioni.
Altra grossa novità è la stampa a 24 bit: prima il limite era quello dell'AmigaOS, ovvero 4096 colori, mentre ora è possibile stampare (addirittura più velocemente!) a 16 milioni di colori, con complesse tecniche di retinatura professionale, retini inclinati, UCR e GCR, correzione colori, CMYK, Postscript anche a colori, EPS. È supportato direttamente il programma "Studio", la Fargo Primera, ed è presente un driver speciale per la HP DeskJet.
La cosa più importante è che qualunque stampante, anche tipografica a 2400 DPI, può essere sfruttata in tutte le sue risoluzioni.
In confronto, le funzioni di stampa di Deluxe Paint sono primitive!
Termina così questa lunga descrizione delle funzioni di Personal Paint; speriamo sia stata utile a chi si interessa di grafica, che più che impressioni personali vuole sapere cosa si può e non si può fare con un nuovo pacchetto.

Il meglio e il peggio

Tra le cose migliori notiamo: le spiegazioni approfondite sui file di configurazione presenti nel manuale, la possibilità di personalizzare menu e testi dei requester (anche in dialetto!), le potenti funzioni di riduzione colori (riducendo immagini a 256 colori a soli 16 colori queste sembrano spesso quasi identiche all'originale!), l'adattamento colori qualitativo (a differenza di quello quantitativo, tiene in considerazione anche colori poco presenti ma importanti), l'utile funzione (novità 6.1) di "blocco modo video", per evitare sfarfallamenti dovuti alla risincronizzazione di monitor multiscan quando si caricano immagini di diversa risoluzione, l'Undo/Redo multilivello, l'ottimo trattamento testi, lo Storyboard, la memoria virtuale, le icone-miniatura delle immagini su WB sino a 256 colori.
Infine, le funzioni di animazione e quelle di stampa, le cui implementazioni sono le più complete esistenti in un programma di Paint.
Notiamo anche, cosa molto importante per un programma professionale, che il software è solido, lavora bene in multitasking e gestisce correttamente la memoria, senza provocare Guru anche uscendo e ricaricandolo più volte.
Per quanto riguarda i difetti, segnaliamo: la mancanza di utili modi colore (Spalma, Fondi, Sfuma e Miscela), la lentezza esasperante nel riempire aree sfumate, l'assenza di più Serie Colori, il mancato cambio di risoluzione schermo caricando un'animazione (dobbiamo farlo manualmente), l'assenza di distorsioni tridimensionali dei brush "alla DCTVPaint".
Infine, la mancata implementazione dell'ARexx, carenza condivisa con DPaint, mentre altri programmi rivali (ad esempio TruePaint e ovviamente ADPro) ne fanno largo uso.

About PERSONAL PAINT 6.1

Nome Prodotto: Personal Paint 6.1

Prodotto da:
Cloanto Italia
C. P. 118
33100 Udine

Distribuito da:
dBline
Tel. (0332) 767383

Prezzo: n.d.

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, 1 MByte RAM

A favore:
Storyboard animazioni, gestione Anim5/7/8, riduzione colori, operatori di elaborazione immagini, memoria virtuale, Undo multilivello, icone a 256 colori.

Contro:
Mancanza molti modi di disegno, lentezza elaborazioni immagini e riempimento con gradienti, una sola serie colori, mancanza ARexx.

TESTATO

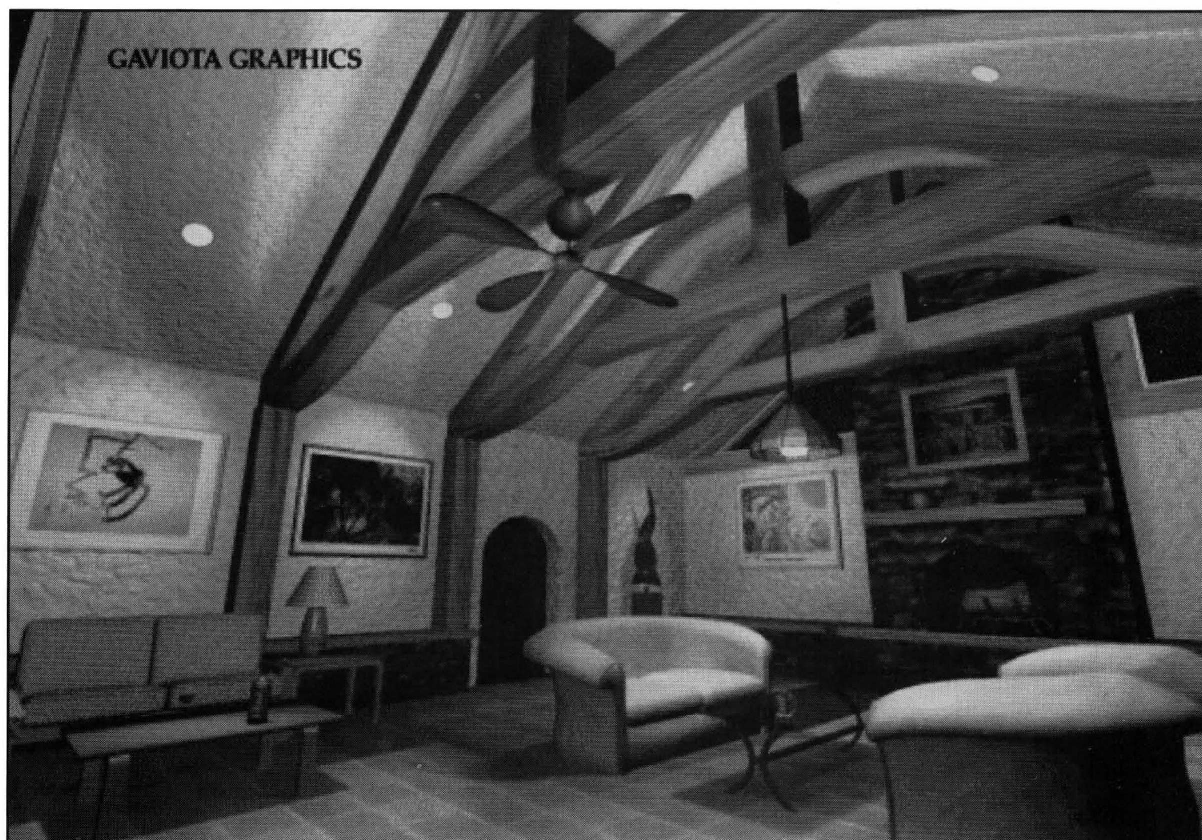
Conclusioni

Il giudizio finale su Personal Paint potete ricavarlo dalle considerazioni precedenti.
Noi crediamo che, a causa delle carenze nei modi di disegno, nelle Serie Colore, nel supporto del modo HAM8 e delle tavolette grafiche, non si possa parlare di un vero e proprio sostituto di Deluxe Paint; la presenza di effetti di elaborazione porta il programma anche a raffrontarsi con un mito come ADPro, ma l'implementazione di animazione e stampa è al top... Tutto dipende da cosa dovete farci: se avete bisogno di funzioni specificamente pittoriche è meglio DPaint, se avete bisogno di potenti (e VELOCI) elaborazioni di immagini è meglio ADPro, ma se avete bisogno di un po' di ambedue, se volete editare le vostre animazioni in modo semplice e veloce, o le vostre necessità sono orientate verso una stampa professionale delle vostre immagini, la scelta è decisamente per Personal Paint. Certo, l'ideale sarebbe averli tutti e tre...



Amiga Raytracing, Imagine CD e Euroscene 1

I CD spuntano come funghi. Oggi che Amiga ha ripreso vita ci sembra tutto più bello. In realtà la produzione di CD da Almathera e Co. non si è mai arrestata anche nei mesi "oscuri".



Amiga Raytracing Volume 2

di ***William Molducci***

Dal sempre più prolifico mercato tedesco giungono anche in Italia i due volumi di una serie dedicata al Raytracing ed in particolare a pacchetti quali Imagine, Maxon Cinema, Real 3D V2.x, Reflection 1.6 e 2.0, Caligari, Lightwave, Sculpt, con l'aggiunta di utility e object in formato DXF. Per ognuno di questi programmi, che permettono la realizzazione di immagini e animazioni 3D, sono disponibili oggetti, font, vectorfont per lo Spline-Editor di Imagine (3.0 o superiore), texture a 24 bit, brush e una serie di immagini.

Il viewer ufficiale di queste compilation è il famoso ViewTek, disponibile anche nelle versioni per le schede grafiche Spectrum GVP (EGS), FC24, IV24 GVP, Opal Vision, Picasso, Retina e DCTV.

Inoltre sono presenti due file di testo che contengono l'intero catalogo dei file inclusi in altre produzioni della stessa software house: "Imagine CD" e "Amiga Tools", anche questi reperibili all'indirizzo indicato nello spazio "about".

In questa recensione esaminiamo in particolare il volume 2, il cui ramo si sviluppa nelle seguenti directory: Caligari, Cinema-4D, DXF, Imagine, Lightwave, PFB-Fonts, Real-3D, Reflect-1.6, Reflect-2.0, Sculpt e Texturen.



Imagine CD contiene cento immagini che possone essere utilizzate come fondali.

I pochi testi sono soltanto in lingua tedesca, ma in effetti la loro utilità è davvero minima, fortunatamente i file sono quasi tutti nominati nella più abbordabile lingua inglese.
In linea di massima gli oggetti ed i font disponibili, nei diversi formati, sono sempre gli stessi; questi sono ordinatamente inseriti in apposite aree suddivise per genere e tipo di file.
Oltre ai soliti pacchetti 3D, vengono proposti file per programmi meno noti agli utenti italiani quali "Reflection" e "Maxon Cinema 4D".
Quest'ultimo software, di provenienza tedesca, si distingue per l'ottimo editor grafico e l'elevata velocità operativa, inoltre dispone di un generatore interno di paesaggi frattali, consente l'importazione e la conversione di font ed è predisposto per utilizzare le schede grafiche Retina, GVP Spectrum o quelle che utilizzano il sistema EGS.
Per tutti i programmi 3D sono forniti il Postscript Font "Izwestja", liberamente utilizzabile in quanto di pubblico dominio, l'elegante "Kastler" e i più classici "Sans-Serif", "Saturn", STFrancis", "Times" e "Times-Left-Italic", naturalmente ogni singola lettera, segni speciali e segni d'interpunzione sono oggetti in formato proprietario per ogni singolo pacchetto.
Per lo Spline-Editor di Imagine sono forniti decine di font Postscript tra i quali citiamo la serie dedicata allo stile russo, Garamond, FrizQuadrata, Caligula, Eras-Bold e DavysBigKeyCaps.
L'area dedicata alle texture contiene oltre cinquecento immagini a 24 bit, i temi e motivi interessati sono gli oramai classici wood, rock, marmi e i più originali manti di animali selvaggi quali zebra e leopardo.
La maggior parte delle texture viene comunque riservata ad un lungo studio sui colori, applicati a diversi tipi di rilievi, tra i quali segnaliamo la serie dedicata al beige, blue e purple. Completano l'area altre interessanti immagini tutte rigorosamente in formato IFF 24 bit, elaborate con ADPro.
Il vero cuore di "Amiga Raytracing" è rappresentato dalla collezione di object, non disponibili nella stessa quantità per ogni singolo programma 3D.
Per Imagine, l'apposita sotto-directory si divide in lastminute, loks, metamorphose, musik, space, uhren e waffen.
Tra gli oggetti della sezione "Lastminute" segnaliamo quelli di Brian Schmitt, Roger McVey ed in particolare la serie degli aerei, il puma e quelli spaziali.
Nella sezione "Loks" sono disponibili tutte le parti per realizzare un simpaticissimo trenino in legno, di cui viene fornita anche l'immagine già renderizzata, in formato Jpeg.
Lo stesso sistema viene utilizzato per presentare ed indicare l'uso degli oggetti dell'area "Musik" (l'intera serie degli strumenti a percussione, fiati e violini), "Space" (molti simpatici robot e velivoli spaziali) e delle altre.
Per i restanti programmi e anche per il formato DXF (utilizzabile con le ultime versioni di Imagine, in particolare con la 3.1) sono disponibili ulteriori aree di oggetti quali karussel, spiele, sport, technik e werkzeug.
In particolare la sezione "Sport" contiene object dedicati al calcio, baseball, bigliardo e scuba, mentre in "Spiele" sono inseriti i classici scacchi e in "Technik" una telecamera e alcuni attrezzi; infine una splendida giostra è inserita in "Karussel". Da notare che questi file dispongono di immagini che li mostrano in wire frame.

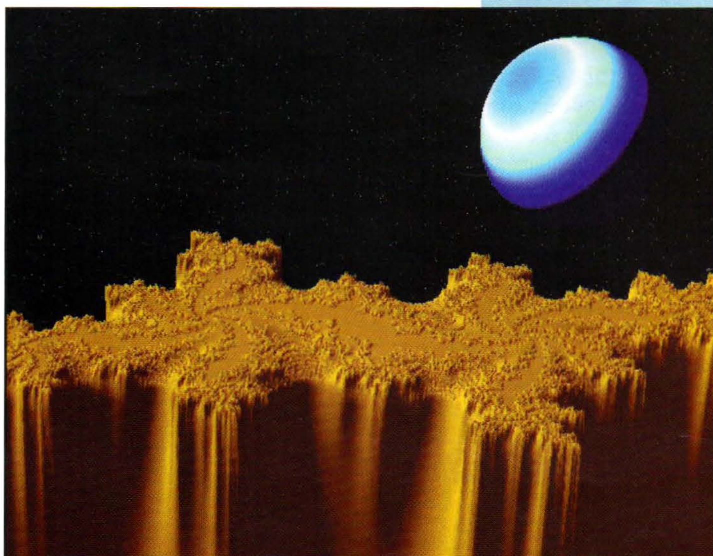
Appunti

"Amiga Raytracing" si può a ragione definire come un ghiotto archivio per chi opera con programmi 3D, anche se sappiamo benissimo che i migliori raytracer preferiscono utilizzare oggetti originali.
In questo senso visionare il lavoro di artisti europei (in particolare tedeschi) può essere un ottimo incentivo per la fantasia e soprattutto un confronto di tecniche e soluzioni.
La parte riservata alle texture 24 bit è molto ben fornita, sia con la varietà di soggetti sia temi; infine segnaliamo i numerosi font disponibili in formato oggetto e per l'uso con l'Editor-Spline di Imagine.
L'unico inconveniente riguarda la presenza di testi per la maggior parte in lingua tedesca, ma a cui si deve contrapporre la qualità del prodotto e il prezzo decisamente interessante.

Imagine-CD

Ancora una volta dalla Germania arriva per tutti gli appassionati del 3D, ed in particolare di Imagine della Impulse, un CD che al suo interno raccoglie cinquecento oggetti di pubblico dominio, backdrop, texture, utility e altro materiale di indubbio interesse.
Come è oramai noto, "Imagine" gode di un porting anche per l'ambiente Dos, e a questo proposito il CD propone gli stessi file, tranne naturalmente i programmi, sia per Amiga sia per PC IBM.
Nell'apposita area sono inserite le versioni demo di programmi come "Vertex" v2.0, ottimo modellatore per realizzare oggetti in formato TDDD, "Ham-Lab Plus" un buon elaboratore grafico, "Pongo" v1.1 (PAL) di Guido Quaroni, che permette di caricare,

animare e trasformare oggetti 3D in differenti modi.
Tra l'altro "Pongo" supporta direttamente il formato per animazioni IFF Anim5 e genera oggetti che possono essere caricati da "Imagine" e dall'ormai obsoleto "Turbosilver Pro 3.0".
Altre utility disponibili sono "View" v3.6 di Michael W. Hartman, che consente di visualizzare i formati Anim 5, 6 e 8 e tutte le immagini in formato IFF, "ISL" acronimo di Imagine Staging Language, un linguaggio creato per la generazione e manipolazione degli staging file di Imagine.



Esempio di utilizzo di un'immagine frattale all'interno di una realizzazione 3D.

Contenuto

La sezione del disco, dedicata ad "Amiga", si sviluppa in poche ma essenziali directory: altimaps, attribut, backdrop, bilder, objekte, refl-map, software, texturen e tips.
Come risulta chiaro, tutta l'impostazione del CD è realizzata in lingua tedesca, fatto che non comporta nessun problema data la chiarezza dei termini utilizzati, familiari soprattutto a chi conosce il gergo del ray-tracer.
Fortunatamente i file di testo contenuti nell'area "Tips" sono in lingua inglese, si tratta per la precisione di alcuni tutorial riguardanti argomenti quali brushmap, il detail editor, l'arte del vetro e le texture.
Per chi non avesse dimestichezza con la lingua inglese, ricordiamo il programma shareware "Ital" del salernitano Arturo Ortino, inserito a suo tempo anche nel dischetto allegato al numero 52 di Enigma Amiga Run, ad ogni modo è sempre meglio utilizzare la versione originale del testo.
Gli oltre ottocento oggetti sono rigorosamente suddivisi nelle categorie architek, autos, behalter, biologie, boot, buero, computer, fahrrad, flugzeug, fonts, haus, haustrat, karussel, loks, musik, sonstige, space, spiele, sport, strasse, technik, uhren, waffen e werkzeug.
Tra gli oggetti segnaliamo il progetto completo di Amiga 2000 e 3000, un grazioso logo del Workbench (1.3) "wrappato" su un muro, un classicissimo tempio, una jeep, fiori e libri.
Per ogni singolo oggetto sono disponibili brush e immagini, oltre che a un file di testo con illustrati i crediti dell'autore, consigli e in alcuni casi l'indicazione di come reperire altre collezioni.
La maggior parte di questi object



Il simpatico Asterix vi aspetta su Euroscene 1.

sono tratti dalla libreria "Motion-&Magic", e come ben specificato nella copertina del CD sono compatibili anche con il programma di origine (ed edizione) teutonica "Cinema 4D".
Trombe, sintonizzatori e registratori audio sono alcuni degli oggetti presenti nell'area "Musik", per quanto riguarda i font ne vengono forniti due: "Bookman" e "Saturn", purtroppo per entrambi sono disponibili soltanto le lettere dell'alfabeto dalla A alla G, infine segnaliamo la lunga serie di aerei quali X-29, F15 e ME-169.
Ottantadue immagini, nella maggior parte in formato IFF 24 bit, compongono la directory "Texturen", le figure sono di notevole interesse ed originalità, alcune di queste difficilmente reperibili in altre compilation.
Tra le tante segnaliamo quelle che riguardano plastica, stucco, legno, metallo, plasma e vetro.
La sezione "Attribut" contiene 123 file, utilizzati abitualmente anche dal mitico Steve Worley, autore di "Essence I" e "Essence II", alcuni di questi effetti riguardano metallo, oro, vetro, nebbia, plastica, corallo, rubino e roccia.
Le sezioni "Altimaps", "Bilder", "Refl-Map" e "Backdrop" contengono immagini a 24 bit e in formato HAM, in particolare quest'ultima area propone ben 100 file, per un totale di circa 70 Mbyte, che possono essere utilizzati come fondali per realizzazioni 3D.

I temi di queste immagini sono vari, si passa da uno splendido tramonto esotico tra le palme ad un nebbioso paesaggio tipico della Val Padana, da paesaggi marittimi a splendidi scenari montani.

Appunti

"Imagine-CD" contiene un considerevole numero di file quali oggetti, attributes, background, brush e tutorial, appetibili da parte di tutti gli utenti di questo splendido programma che, tra l'altro, è sempre molto utilizzato dai partecipanti a manifestazioni quali il Bit Movie di Riccione e il Pixel Art Expò di Roma.
Naturalmente i più puri tra i ray-tracer preferiscono realizzare oggetti originali, ma i meno esperti potranno trovare moltissimo materiale interessante, e partendo da questa base iniziare a prendere confidenza con la difficile ma esaltante fase della modellazione.
Infine, segnaliamo l'area dedicata alle texture e soprattutto le cento immagini da utilizzare come fondali, che si distinguono per la delicatezza dei temi e dei colori, un modo questo per rendere meno evidente il contrasto tra l'oggetto generato dal computer e la relativa figura applicata.

About AMIGA RAYTRACING 2

Nome prodotto: Amiga Raytracing 2

Prodotto da:
TGV - Michael Haupt & CVS
Silvia Fischer

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388, (0543)66.453

Prezzo: 1 CD Lire 43.000, 2 CD Lire 85.000

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: Centinaia di oggetti 3D, texture 24 bit e font postscript.

Contro: Quasi tutta la documentazione è in lingua tedesca.

TESTATO

Euroscene 1

Dalla sempre attenta ed intuitiva Almathera nasce la nuova iniziativa su CD-Rom "Euroscene1", una compilation di Demo per Amiga e moduli musicali.
Per far conoscere il talento di tanti autori europei sono proposte le opere dei vincitori di molti concorsi e altre splendide realizzazioni.
Gli oltre 600 Mbyte di file sono tutti compattati, per un pronto uso in BBS, e provengono dall'archivio FUNET di Internet.
In questa nuova produzione, della nota casa inglese, notiamo una particolare attenzione verso l'Italia che si concretizza in alcune note relative al contenuto del CD, proposte nella nostra lingua, oltre che in inglese, tedesco e francese.
Chi, oltre ad Amiga, dispone di unità laser su sistemi Unix o PC IBM, potrà utilizzare questo prodotto per leggere testi o copiare i file compattati su dischetto, con la sola limitazione di un'area e un ristretto numero di file, questo è possibile per il fatto che i nomi delle directory sono limitati agli 8+3 caratteri, in piena conformità con il livello 2 del formato ISO 9660.

About EUROSCENE 1

Nome prodotto: Euroscene 1

Prodotto da:
Almathera
Southerton House,
Boundary Business Court,
92-94 Church Road,
Mitcham, CR4 3TD. U. K.

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388, (0543)66.453

Prezzo: 59.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: Contiene i vincitori di tutti i concorsi e altre sensazionali produzioni, oltre che Demo e moduli musicali.

Contro: Difficoltà per la gestione delle operazioni di decompattazione e visione con CDTV e CD32 provvisti del solo drive esterno.

TESTATO

Contenuto

Il ramo del disco si divide in cinque aree principali: Demo, Audio, Grafica, Diskmags e Events, altre sezioni sono dedicate ad utility di vario genere, un indice globale dei

demo, notizie su FUNET e il "Dummy's Guide to the Internet" di Adam Gaffin.
La directory dedicata all'Audio propone una serie di musiche realizzate da gruppi ed autori indipendenti europei; da notare che sono disponibili ben 612 moduli per un totale di quasi 80 Mbyte (naturalmente compattati), tra gli altri citiamo i nomi di Anders Hamre, Audiomonster, Beathoven, Cutcreator, Dens Design, Jesper Kyd, Mike Brown, Nightlight, The Master Turbosector e Twin Freaks.
La parte dedicata alla Grafica viene divisa in directory separate per artisti e gruppi, tutte le immagini sono in formato IFF e sono contenuti logo e clip art di TMB Designs, Mikael Balle, StreetShaman, Milkshake, MadNewLine, WirdStyle, Eradikate, Dream Design, e gruppi come Pure Metal Coders, Andromeda, Brainstorm, Beyound Force, Fairlight, Stone Arts, Phenomena, Symbiosis e Virtual Dreams.
Naturalmente le aree più capienti del CD sono quelle dedicate ai Demo, queste sono suddivise per ogni singolo gruppo ed autore e comprendono produzioni a partire dal 1988 sino ai primissimi mesi del 1994.
Tra i tantissimi gruppi segnaliamo Alpha Flight, 23 Celcius Crew, Accession, Crusaders, Digital Access, Dimension X, Ivo and Chrome, Nerve Axis, Predators, The Special Brothers, Syndacate, Symbiosis, Underwurle e Tsundami and Dean.
La sezione dedicata ai Disk Magazine comprende tra gli altri Forum Amiga (il numero 7), Stolen Data (numero 9 e 10), Freedom Crack (numero 9 e 10), WorldCharts (numero 9), European Top 20 (numero 6), Digital Disk (i primi 3 numeri), Top Secret (numero 1 e 2), EuroCharts (un totale di 20 disk) e Scene Lyrics (due dischi).
Nella directory "Events" sono inseriti "Party 93" e "The Gathering '93 e 94", un'altra buona occasione per conoscere e ammirare demo, intro, grafica e musiche di questi mitici eventi.
Sia per quanto riguarda "The Party '93" sia "TG '93 e '94", sono proposti anche i risultati e le classifiche delle competizioni relative alle sezioni Demo, Dealer Demo, Graphics, Music, Intro, Fast Intro e altre sezioni riguardanti il C64 e PC. Naturalmente le opere per Amiga classificate al concorso sono presenti nel CD, e in questo caso notiamo con piacere anche il file che specifica il Chipset necessario per la visione delle diverse opere (in fatto di numeri ECS e AGA si equivalgono).
Nell'area "Useful" sono presenti i player per file musicali ed immagini, de/compattatori per file con suffisso DMS, Zoom, Lha e Lzh (questi ultimi due anche per ambiente UNIX).
Demos quali Announce (un'esplosione di colori e fantasia), Brain-state-in-a-box (solo AGA), Extension (1 Mbyte di Chip Ram e l'inserimento della "Backstab.library"), Full Moon (richiede 2 Mbyte di Chip Ram), Odyssey (40 minuti di stravaganza), Quite Unusual (2 Mbyte di Chip Ram) e Interference (richiede 1 solo Mbyte di Chip Ram) sono disponibili nella sezione "Special".
Segnaliamo l'originalità e la particolare bellezza di queste realizzazioni che portano le firme rispettivamente di Lemon, Cryptoburners, Pygmy Project, Virtual Dreams, Alcatraz, Razor 1911 e Sanity.
Per finire in bellezza segnaliamo l'area "Resource" che contiene utility e programmi particolarmente interessanti, tra gli altri citiamo il convertitore di moduli musicali in file midi, il demo di "Rotation 3D" un texture mapping che richiede il coprocessore matematico, un'implacabile AGA-Test, la versione 2.1 del compilatore per il linguaggio E, il porting per Amiga del convertitore di file tipo 1 Midi in codice sorgente MidiTex "Midi2Tex" e un buon convertitore di immagini che supporta anche l'AGA.
"Euroscene 1" può definirsi a ragione il festival della musica e della grafica per Amiga, un mare di colore e suono che esalta anche il più "povero" dei nostri computer.
Per sfruttare in pieno il prodotto si deve possedere una buona configurazione, con almeno 2 Mbyte di Chip Ram e due speaker esterni o il collegamento con l'impianto stereo.
Purtroppo saranno penalizzati i possessori dell'ormai mitico CDTV, il quale deve essere necessariamente collegato ad un computer Amiga, pena l'utilizzo di un numero ristretto di file.
Il disco si distingue per la disposizione di poche ma essenziali directory, ma difetta di una scarsa documentazione, soprattutto in merito ai tantissimi Demos che obbligano alle sempre antipatiche operazioni di decompattazione.
Questa caratteristica farà felici i Sysop delle BBS, i quali potranno inserire tranquillamente il CD sulla loro board, sfruttando anche un apposito indice delle aree e dei programmi.



About IMAGINE CD

Nome prodotto: Imagine-CD

Prodotto da: TGV-CVS

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388, (0543)66.453

TESTATO

Prezzo: 109.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: Cinquecento oggetti liberamente utilizzabili, texture e background a 24 bit per uno dei migliori programmi 3D per Amiga.

Contro: Documentazione disponibile esclusivamente in lingua tedesca.

Il ritorno di Enigma Amiga Gallery

Dopo un periodo di assenza "forzata" torna prepotentemente il nostro appuntamento con le opere dei lettori.

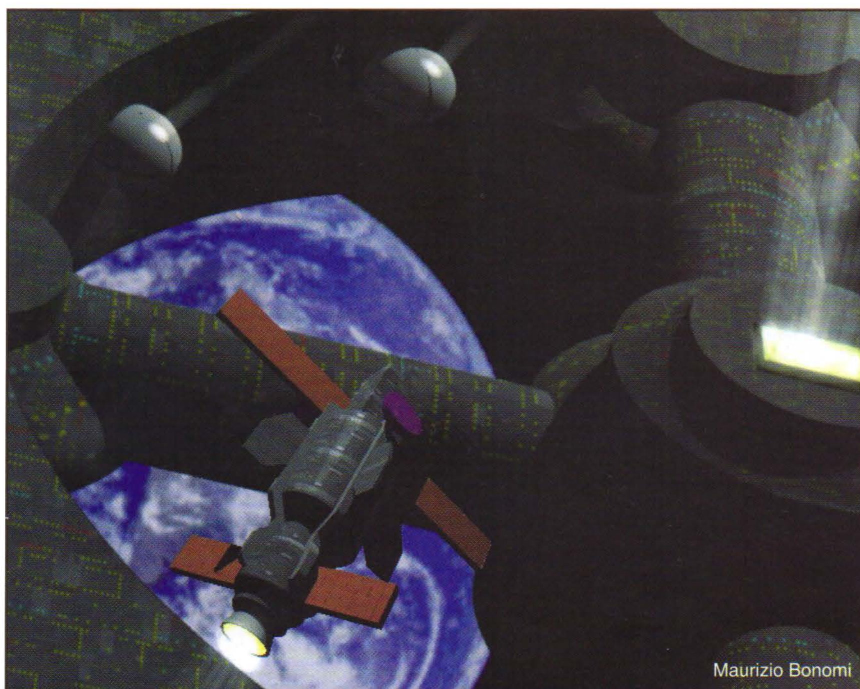

Heaven and Hell - Davide Bigazzi

EAG 95

di ***Alessandro Tasora***

Le opere pubblicate questo mese provengono dal lettore Davide Bigazzi, di Ventimiglia (IM). Abbiamo già avuto occasione di incontrare quest'autore durante uno dei primissimi appuntamenti con questa rubrica, perciò ora, ad un anno di distanza, possiamo testimoniarne la crescita tecnica ed artistica.
Lasciamogli la parola:

"Innanzitutto i miei elogi per la rubrica dedicata a Real 3D. Tengo a precisare che, pur essendo un utente registrato del programma, la mia conoscenza "scolastica" dell'inglese non mi consente di impadronirmi del pacchetto solo tramite il manuale, difatti non avrei mai appreso alcune cose se non con l'aiuto dei vostri articoli.



Oggi la mia dotazione hardware non consta più, come ben ricorderete, di un semplice 1200, ma anche di un 4000-40 con 18 MByte di RAM, scheda Picasso II, controller SCSI, CD-ROM, etc.
Due delle "opere" sono state una realizzata e l'altra realizzata con Imagine 3.0.

Heaven and Hell, *già da voi pubblicata, ha subito miglioramenti tramite l'ausilio del volume II di Essence, la posa della rosa, ed un paio di brush realizzati con TV Paint Junior. Alla risoluzione di 1280x1024 ha richiesto circa 13 ore di calcolo in Ray-tracing.*

Valkiria *(è il logo di un gruppo rock di amici), realizzata sempre con Imagine 3.0, ha richiesto Vertex II per la modellazione degli alberi. L'uso massiccio di entrambi i volumi di Essence mi sembra evidente. Tempo di calcolo in modalità scanline: circa 2 ore e 40 minuti.*

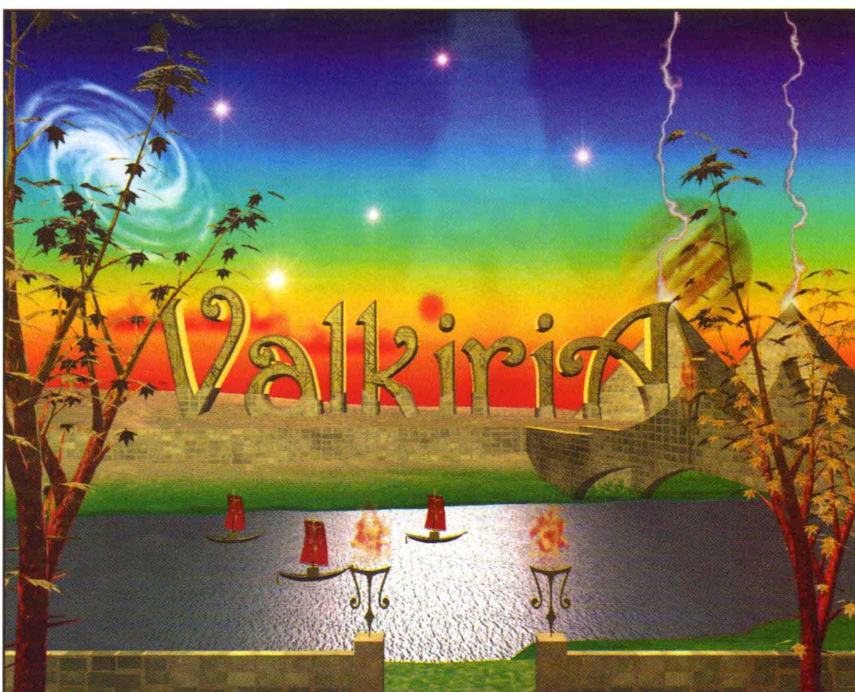
Philae, *(presente nelle pagine dedicate al Bit.Movie n.d.r) realizzata con Real 3D v2, è il mio ultimo "parto". La cosa stupefacente di Real, oltre al piacere di passeggiare per la sua interfaccia utente, oltre agli strumenti dell'editor (vi parlo da utente avanzato di Auto Cad 12), è il fatto che usando solo e soltanto la logica e senza bisogno di conoscere la personalità del pacchetto si può ottenere quello che si vuole al massimo dei livelli.* **[..]**
L'immagine è la rappresentazione della sala ipostila del tempio d'Isis a Philae, ed è liberamente tratta da una tavola del disegnatore milleottocentesco David Roberts. **[..]**
Tutta la scena è stata modellata, con l'esclusione del serpentone, tramite le primitive matematiche: gli strumenti dell'editor e le operazioni booleane secondo gerarchie hanno permesso una precisione millimetrica della realizzazione [..].
Tutti i geroglifici sono scannerizzazioni di tavole di Ippolito Rossellini, mentre la pelle del serpente è stata ottenuta con una foto del CD di 3D Studio tramite l'ausilio di spline-mapping. Nella porzione di cielo stellato sono presenti le tre stelle della cintura della costellazione di Orione: ogni flare è un brush ritagliato da un rendering di Light Wave.
La scena che consta di 688 oggetti e 30 materiali ha richiesto, in modalità di rendering Normal e alla risoluzione di 1600x1200, circa dieci ore e mezzo di calcolo.

Ringraziamo il lettore per i complimenti, nonché per la documentazione accurata delle opere, anche se abbiamo potuto pubblicare solo una minima parte della lettera per esigenze di spazio.
Abbiamo apprezzato in modo particolare l'opera "Philae", sia per l'esecuzione tecnica sia per la cifra artistica: ci riferiamo in particolare all'inclito studio della mitologia egiziana.
L'immagine sottolinea anche la cultura architettonica dell'autore, e a questo proposito è confortante apprendere che un professionista nel settore della progettazione ha preferito l'Amiga ad altri sistemi, magari più blasonati o più diffusi.

Mandate i vostri lavori a:

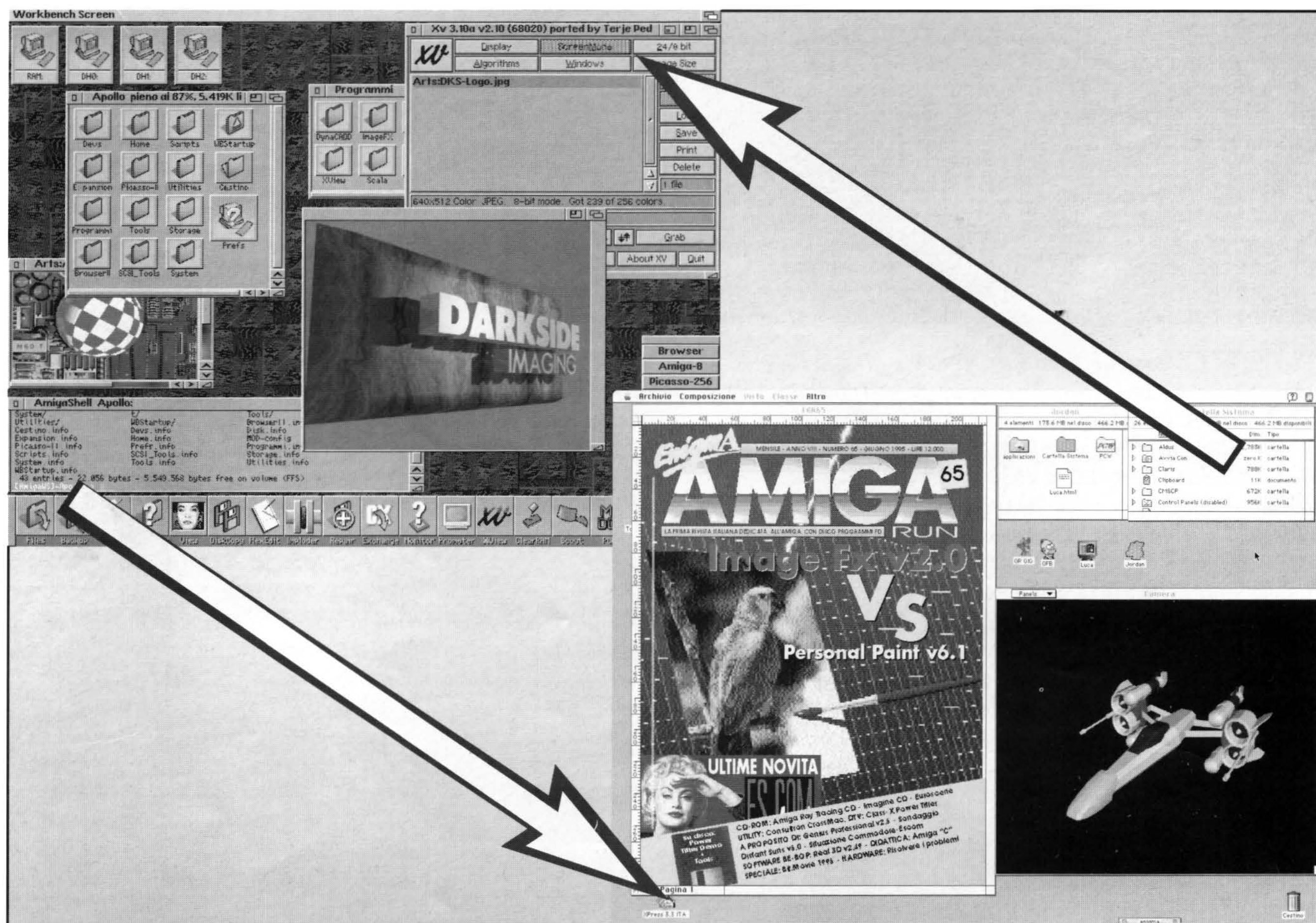
Enigma Amiga Gallery
c/o G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: 72324,1174 (Compuserve)
72324.1174@compuserve.com (Internet)
yuri@skylink.it (Internet)





La mitica Consultron ci regala...

Pensate ad un computer che non ha problemi di file-system. Pensate ad un computer che può leggere senza problemi dischi PC, Atari e Mac. Pensate a: Crossmac un FileSystem per usare dischi Macintosh senza accorgersene!



CrossMAC

di **Marco Milano**

Il software in prova oggi è prodotto dalla Consultron, una software house di cui la maggior parte degli utenti Amiga conosce già, forse senza saperlo, il prodotto più famoso: si tratta di CrossDOS, software che permette di leggere e scrivere dischi in formato MS-DOS, di cui è presente una versione speciale nell'AmigaDOS 2.1, 3.0 e 3.1, dunque tutti gli utenti di Amiga 1200 e 4000 ne possiedono una copia.

Il fatto che tale prodotto sia stato selezionato per l'inclusione nel Sistema Operativo Amiga la dice lunga sulla qualità e stabilità dei prodotti della Consultron.

E dopo un FileSystem dedicato agli IBM-compatibili, non poteva mancarne uno dedicato ai Macintosh, l'altra piattaforma con cui qualunque utente Amiga professionale ha spesso necessità di scambiare dati. Anzi, probabilmente i rapporti con le macchine Apple sono ancor più importanti di

quelli con gli scatoloni PC-compatibili, visto il ruolo di punta che i computer della Mela rivestono nel campo del trattamento delle immagini e soprattutto della stampa, sbocco di molti progetti eseguiti su Amiga.
Un esempio lo avete tra le mani esattamente in questo momento: la nostra rivista, dedicata e realizzata con Amiga, deve poi essere impaginata e stampata tramite Macintosh, presente in tutte le tipografie "digitali".
Ecco dunque nascere CrossMAC, il FileSystem Mac per Amiga, che ci apprestiamo ad analizzare, anche per verificare se qualità e serietà del prodotto sono sui livelli a cui la Consultron ci ha abituato con CrossDOS.
Ricordiamo che quest'ultimo pacchetto è sempre sul mercato in una versione (appena uscita la 6.0) più potente di quella presente nell'AmigaDOS.

Confezione e manuale

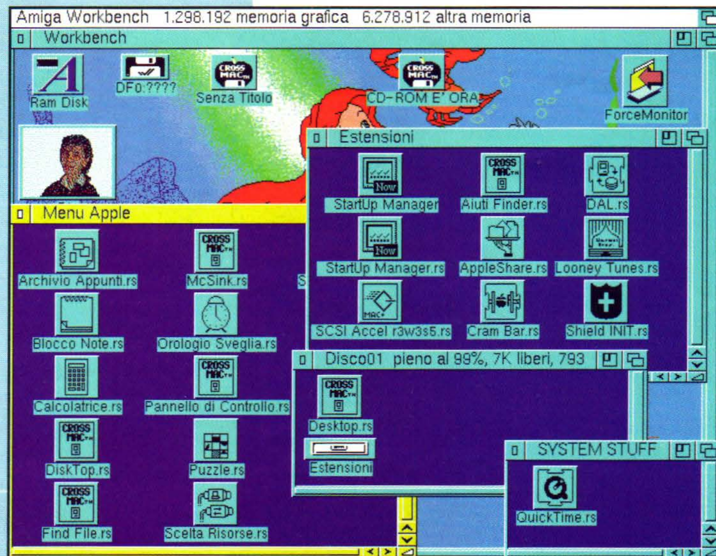
Il programma, su un solo disco non protetto dalla copia, è contenuto in una busta cartacea che costituisce anche il certificato di garanzia del prodotto, e riporta un Codice Utente da utilizzare per ottenere il supporto tecnico (telefonico o scritto) dalla Consultron.
Il manuale, circa 60 pagine in inglese, è suddiviso in 5 capitoli e 4 appendici, e tratta i vari argomenti in modo semplice e preciso; è anche presente un utile Indice Analitico.
Dopo un capitolo introduttivo sulla "filosofia del prodotto" si passa all'installazione, il terzo capitolo è dedicato all'uso vero e proprio del programma, ed il quarto alle numerose Utility di supporto. L'ultimo capitolo è dedicato alla soluzione di possibili problemi, mentre le appendici approfondiscono l'uso con gli Hard Disk, e si spingono anche in un'analisi tecnica della struttura dei file Mac.

Caratteristiche e installazione

Dopo avere letto la "filosofia", ovvero che ci troviamo di fronte ad un FileSystem Mac che ha la ventura di girare su Amiga e che non si tratta di un emulatore (sembra strano, ma molti credono ancora che poter leggere un file voglia dire poterlo eseguire!), ci vengono illustrate le caratteristiche principali del software: con CrossMAC è possibile leggere, scrivere e far di cont... ehm, copiare file, creare Directory, formattare e rinominare dischi, settare data e bit di protezione dei file ecc.
Tutto questo può essere eseguito su vari supporti, a seconda dell'hardware da noi posseduto: chi ha un Amiga 4000 o possiede un drive ad alta densità può utilizzare i dischi Mac HD, ma per utilizzare quelli a bassa densità è necessario avere la scheda A-Max II+ o A-Max-IV, o la cartuccia A-Max II ed un floppy drive Apple, questo perché i dischi a bassa densità Mac utilizzano diverse velocità di rotazione, non riproducibili da un normale floppy Amiga.
I dischi creati da A-Max o dalla Emplant sono invece leggibili anche se a bassa densità.
Cosa molto importante, sono supportati hard disk e cartucce removibili provenienti da un Mac, o formattate dai suddetti emulatori, così come partizioni Mac create da questi su hard disk Amiga.
Sorpresa finale, sono supportati CD-ROM in formato Mac HFS!
I requisiti minimi per far girare il programma sono veramente "minimi": qualunque Amiga con almeno 512 K di memoria e un floppy drive.
Passiamo dunque all'installazione. Sono possibili tre modalità di utilizzo del programma: direttamente da floppy, installazione ridotta ed installazione completa.
Utilizzandolo da floppy, basta cliccare sull'icona "MAC0:" ed il floppy "df0:" diventerà capace di leggere dischi Mac, ma per utilizzare Hard Disk e CD-ROM è necessario installare il software: l'installazione ridotta occuperà 100 K, mentre quella completa 300 K (non 500 come indicato sul manuale) sulla nostra partizione di Sistema. Solo l'installazione completa, che cioè oltre al FileSystem vero e proprio comprende anche tutte le Utility di supporto, ci darà controllo e flessibilità nell'uso di più Volumi in formato Mac.
Clicchiamo dunque sull'icona di installazione (notiamo con piacere che viene utilizzato l'Installer standard Commodore), e ci viene subito chiesto se vogliamo sosituire alcuni comandi AmigaDOS (Copy, Format ecc.) con versioni rinnovate che supportano anche i dischi Mac. Verranno quindi installati il FileSystem e le Utility, dopodiché potremo configurare un Hard Disk o un CD-ROM per l'uso con CrossMAC.
Terminate le operazioni di installazione, apparirà sullo schermo la cartolina di registrazione: basta riempirla e stamparla, ed è pronta per essere inviata. Molto originale! (sembra che alla Consultron fossero stufi di decifrare zampe di gallina...).
Notiamo con piacere che tra le opzioni di installazione è presente anche quella di "deinstallazione", che permette di rimuovere in un sol colpo tutto il software relativo a CrossMAC, senza dover andare a ricercare i vari file nei cassetti di Sistema.

Impressioni d'uso

Terminata l'installazione, resettiamo e proviamo subito ad inserire un dischetto Mac nel drive ad alta densità del nostro A4000; l'icona del disco, un simpatico dischetto a forma di mela con la scritta "CrossMAC", appare sullo schermo, e non appena apriamo la finestra relativa, meraviglia: i file presenti sul disco Mac hanno tutti la "loro" icona, sì, proprio l'icona che avremmo visto apparire su un vero Mac!
Certo, anche le icone Mac colorate appaiono in bianco e nero, ma il fatto di vedere tutte le icone presenti così come se stessimo usando un Macintosh fa una certa impressione, oltre a risultare di grossa utilità.
Questa meraviglia è stata ottenuta con un "trucco" molto astuto: la zona che in ogni file l'AmigaDOS riserva al "commento", quasi sempre inutilizzata, viene usata da CrossMAC per memorizzare una copia dell'immaginetta grafica relativa all'icona originale Mac, che così sarà pronta per essere visualizzata sul Workbench Amiga. Ingegnoso, no?
La compatibilità con i dischetti Mac è stata totale, così come abbiamo utilizzato senza problemi floppy formattati dalla Emplant o da A-Max II+/IV.
L'unico problema l'abbiamo avuto tentando di leggere dischi formattati con la prima versione di A-Max, che risultano illeggibili. È però un problema che non dipende da CrossMAC, in quanto la stessa scheda A-Max II+ si rifiuta di riconoscere tali



Ecco come appare il contenuto di dischetti e CD-ROM Mac, con tutte le icone originali riprodotte sul Workbench Amiga, grazie a CrossMAC.

dischetti, e li considera "danneggiati".

Abbiamo poi provato a configurare la nostra unità CD-ROM, un Chinon CDS-431 collegato al controller SCSI Fastlane Z3, e vi abbiamo inserito un CD-ROM originale Mac: abbiamo potuto leggere il contenuto del disco e copiare file dal CD-ROM tranquillamente ed a buona velocità, come se si trattasse di una normale unità Amiga.

Notiamo anche con piacere che il device "MCD0:", che gestisce il CD-ROM, non entra in conflitto con i device "CD0:" della Xetec e "ZD0:" della Advanced Systems, che servono a gestire i lettori di CD-ROM dalla "parte Amiga": è dunque possibile utilizzare CD contemporaneamente tramite CrossMAC e tramite altri device Amiga.

Le Utility di supporto

Tra le Utility che accompagnano il programma principale ve ne sono alcune molto interessanti: "DiskChk" controlla l'integrità dei dischi in formato Mac, "DiskChg" forza il cambio di disco su un device removibile in cui tale funzione non sia supportata (come alcuni vecchi magneto-ottici, streamer ecc.), "VHex" visualizza i file o il contenuto della RAM in Esadecimale o ASCII, "Mac_File_Salv" (dalla simpatica icona rappresentante un disco con l'aureola) tenta il recupero di file da dischi Mac danneggiati, "ConfigDisk" crea i file necessari per "montare" e configurare partizioni Mac o A-Max.

"Dr. CrossMac" non si interessa, come il famigerato DiskDoctor, di recuperare file danneggiati, ma esegue un'analisi dettagliata della "situazione CrossMAC" sul nostro Amiga: versioni dei vari file necessari al funzionamento di CrossMAC, utility di supporto, startup-sequence, assegnamenti, tutto viene controllato per risolvere eventuali problemi. Il programma può anche dare risposte "tecniche" da comunicare alla Consultron per avere una soluzione dal loro Staff.

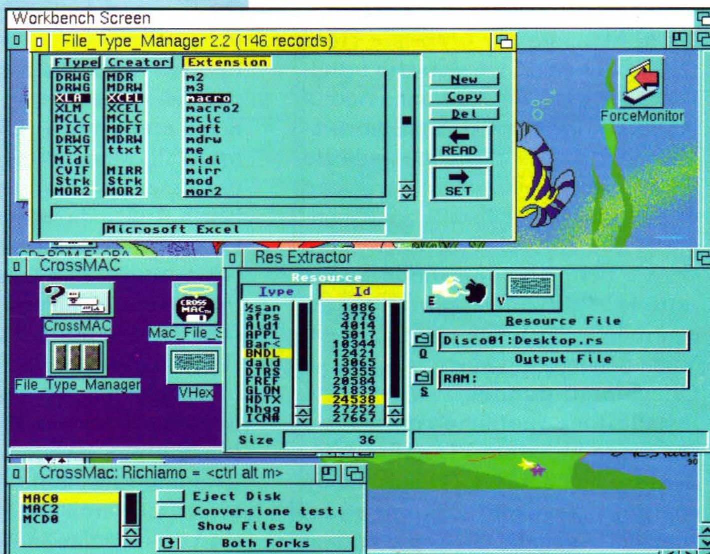
"Resource Extractor" permette di estrarre e visualizzare i file ".rs" dai file Mac (utile quasi esclusivamente ai programmatori Mac).

Abbiamo lasciato per ultima l'utility migliore: "File Type Manager". Si tratta di un Database che contiene un grandissimo numero di "Estensioni" e di "File Creators".

Spieghiamo brevemente di cosa si tratta. Il concetto di "estensione" dovrebbe essere familiare anche all'utenza Amiga: i file grafici IFF possono infatti terminare con ". IFF", i file MIDI solitamente terminano con ". MID", i file di spiegazioni con ". DOC", eccetera. Anche su Amiga si possono dunque incontrare delle estensioni, ma il concetto è molto più sviluppato su altre piattaforme, come PC (dove quasi tutti i file hanno un'estensione, limitata a tre caratteri) e MAC. L'importanza delle estensioni su Mac è notevole, in quanto un programma può rifiutarsi di caricare i file privi della giusta estensione: Quark X-Press non caricherà file senza l'estensione "xprs", Excel non visualizzerà nemmeno nel suo file requester file privi dell'estensione "xcel" ecc.

Se non bastasse, i file Mac hanno un'altra caratteristica, assente su altri computer: il "File Creator", ovvero un'estensione nascosta, in cui viene codificato il nome del software che ha creato il programma, e che serve per caricare il programma principale cliccando sul file da esso creato, un po' come il "Default Tool" nelle icone Amiga.

Ebbene, "File Type Manager" contiene un Database di ben 250 Estensioni e File Creators (aggiorna-



Alcune delle potenti Utility di accompagnamento a CrossMAC.

bile anche dall'utente), in modo da riconoscere la provenienza di tutti i file Mac, ma soprattutto poter inserire le giuste informazioni nei file creati su Amiga che si vogliono utilizzare su Macintosh.
Si tratta dunque di una utility tanto... utile quanto ben realizzata.

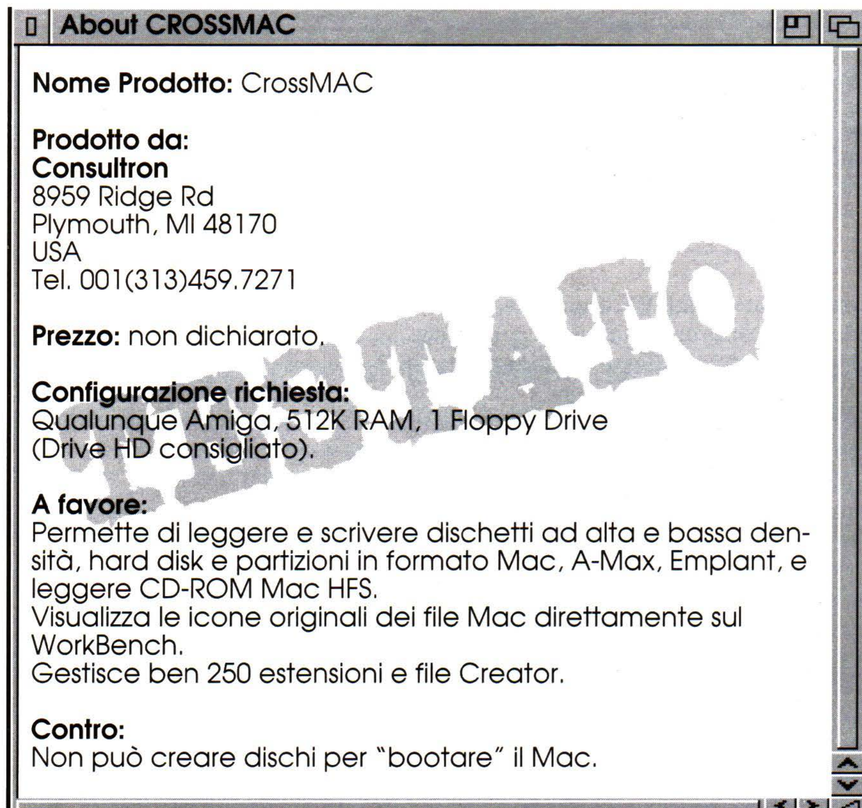
I lati negativi

Il difetto principale di CrossMAC è l'incapacità di formattare dischetti o partizioni con cui eseguire il boot di un vero Mac: è un difetto di cui si parla chiaramente nel manuale, e che dipende dal fatto che i computer Apple sono molto esigenti riguardo ai dischi con cui far partire il Sistema Operativo.
Questo però vuol dire che i dischi prodotti da CrossMAC non sono ESATTAMENTE uguali ai dischi formattati da un vero Mac...
Riteniamo inoltre che il problema non dipenda dall'hardware di un vero Mac, ma che sia il Sistema Operativo Mac ad essere troppo pignolo nel riconoscere i dischi. Abbiamo infatti provato più volte a formattare, nel drive ad alta densità dell'Amiga 4000, dei dischi di boot con CrossMAC, ed ad eseguire il boot non di un vero Mac, ma dell'emulazione fornita dalla scheda A-Max II+: il boot dell'emulazione falliva sempre.
Se invece il disco veniva formattato dall'emulatore (ovvero sempre su hardware Amiga, ma dal Sistema Operativo Mac), il boot dell'emulazione aveva sempre successo.
Altro lato negativo è la lentezza nelle operazioni di copia tra dischi Mac, soprattutto se ad alta densità, ma gran parte della colpa è da addebitare alla lentezza intrinseca nella gestione dei dischi HD da parte dei drive Amiga.
Nella gestione da Workbench di hard disk e CD-ROM, invece, un certo rallentamento è dovuto sia alla creazione delle icone Mac visualizzate sul WB Amiga sia all'estrazione dei file "Resource": provando a gestire un CD-ROM contemporaneamente con il driver CrossMAC e con quello Amiga della Xetec, nelle operazioni da Workbench quest'ultimo è notevolmente più veloce, mentre gestendo i dischi da una Directory Utility o da CLI la velocità si pareggia.
Altro difetto, questo di piccola entità: inserendo un disco ad alta densità in formato Amiga, dopo la visualizzazione della normale icona Amiga il drive "lavora" ancora per qualche secondo (la lucina rimane accesa), mentre CrossMAC controlla che non si tratti di un disco Macintosh.

Conclusioni

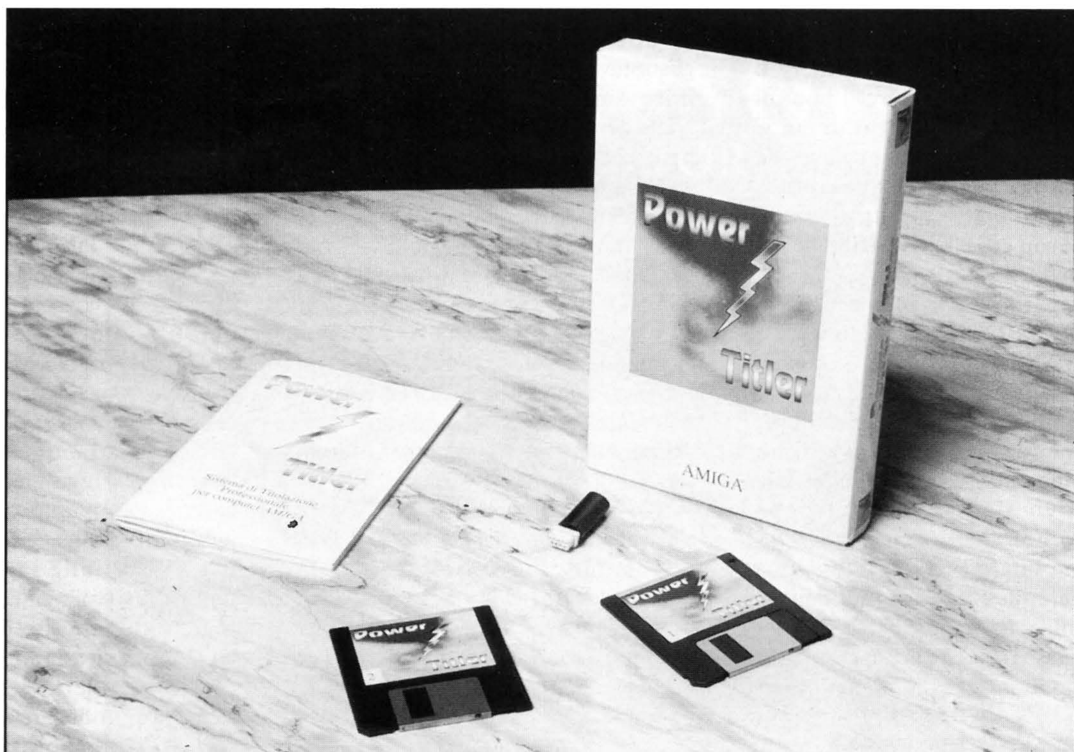
Avete già letto i principali lati positivi e negativi di CrossMAC, e l'unico vero problema risulta essere l'impossibilità di creare dischi bootabili.
Va però detto che la necessità di bootare un vero Mac con un disco creato da CrossMAC è in effetti un'evenienza molto improbabile, in quanto tutti i Mac dispongono del loro hard disk dal quale effettuare il boot. Può invece capitare spesso di voler formattare con CrossMAC un dischetto o un hard disk removibile SyQuest per l'uso come partizione di boot con A-Max o Emplant: in questo caso la formattazione dovrà necessariamente avvenire con il Sistema operativo Mac, sotto emulazione, e solo la copia dei file potrà essere eseguita da CrossMAC.
Ci sembra dunque che i vantaggi superino notevolmente quest'unica carenza, in quanto CrossMAC apre all'utente Amiga grandiose possibilità: è possibile leggere cartucce removibili scambiandole tra Amiga e Mac, utilizzare direttamente i CD-ROM Macintosh con un qualunque controller e lettore SCSI o IDE, o addirittura collegare un'intera periferica SCSI Macintosh direttamente all'Amiga.
Chi poi utilizza emulatori come Emplant e A-Max non potrà che gioire, visto che il tallone d'Achille di questi emulatori è sempre stato il software di scambio file tra Amiga e Mac.
Concludendo, possiamo dire che grazie all'accoppiata CrossMAC-CrossDOS, il nostro Amiga, già in grado grazie ad A-Max, Emplant, BridgeBoard ecc. di emulare ad altissimo livello i suoi principali avversari (contemporaneamente sulla stessa macchina!), diventa anche capace di gestire con semplicità estrema direttamente da Workbench tutti i dischetti, i CD, le cartucce removibili e gli hard disk che gli possiamo dare in pasto, indipendentemente dalla loro piattaforma di origine... e scusate se è poco!





Power Titler v1.0

Ed ecco il fratello minore del celebre X-DVE. Una valida alternativa alle titolatrici, potente e facile da usare, dedicata a coloro i quali operano in campo video.



Titoli fluttuanti...

di **Maurizio Bonomi**

Dopo aver analizzato il grande fratello X-DVE andiamo a provare un altro prodotto della prolifica ClassX: PowerTitler v1.0. Questo programma si propone come un'alternativa ai colossi come SCALA, X-DVE e MediaPoint. Un discorso perso in partenza direte voi (programmi come SCALA hanno fatto e fanno la storia del Video-Computing). Ma in realtà non è cosi. PowerTitler propone questa alternativa a chi opera nel campo Video e ha poche (se non nulle) conoscenze informatiche (o che comunque non ha il tempo di approfondirle). Con questo programma l'utente può mettersi subito al lavoro e operare, "bypassando" un eventuale e oneroso addestramento. Un progetto ambizioso che potrebbe avere un buon riscontro sia tra i professionisti sia tra le folte schiere degli hobbisti. Una nota: in questo articolo non vedrete nessuna schermata del programma in esecuzione degli effeti... no, non ce le siamo dimenticate. Se volete sapere il motivo seguite con attenzione questa recensione.
PowerTitler si presenta in una sobria confezione in cartone bianco rigido ricoperto. All'interno della scatola troviamo una busta contenente il manuale di circa 50 pagine, 2 dischetti e un dongle che sembra fatto di liquirizia! Quest'ultimo va inserito nella porta 2 (quella del joystick) a computer spento o comunque sempre prima di lanciare il programma. Purtroppo il dongle non è passante, per cui se avete un altro programma che fa uso dello stesso sistema di protezione, dovrete rassegnarvi ad un frequente metti/togli tra dongle vari e joystick. Il manuale si presenta come un libricino in formato 1/2 A4 stampato su carta di buona qualità e ben impaginato. Il contenuto è ben scritto e ogni procedura viene spiegata con dovizia di particolari senza fare uso di terminologie o dialetti informatici. Questa caratteristica denota la coerenza

con l'idea di semplicità e immediatezza con cui il programma è stato concepito. Sono presenti inoltre un piccolo glossario e un indice di riferimento. Non abbiamo trovato alcun tipo di tutorial o esempio pratico anche se il manuale è stato scritto con la filosofia del "leggi/prova". Dopo aver fatto le copie di sicurezza dei due dischetti di installazione passiamo alla prova software vera e propria.

Il software a corredo

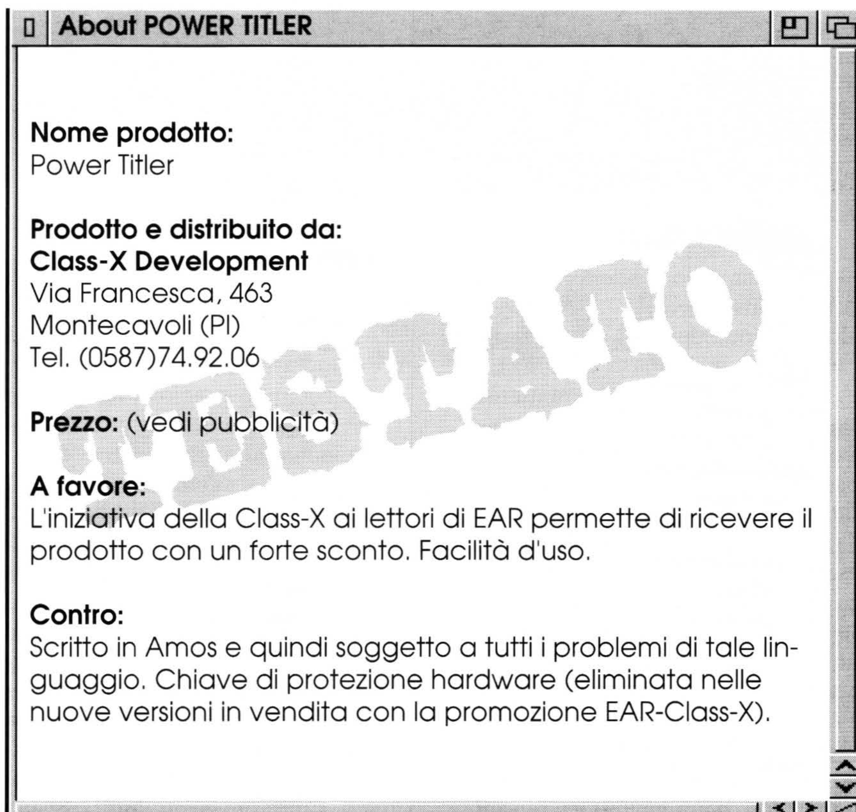
L'installazione è estremamente semplice: si copia il cassetto PowerTitler dal dischetto all'interno della partizione o directory dove lo si vuole installare e successivamente si clicca due volte sull'icona CFONT_install. Lo script in questione provvederà a copiare i font nella directory prescelta. Tutto qua. Il pacchetto è suddiviso in tre moduli software con distinte funzionalità: PowerFont, converte i font di sistema in Cfont ottimizzandone la resa video; PowerCrawl, crea titolazioni con scorrimento orizzontale (tipo i titoli di coda delle trasmissioni televisive); PowerPage, vera e propria titolatrice con diversi effetti di transizione e possibilità di caricare immagini. Gli ultimi due moduli prevedono una compatibilità pressoché totale con la IV-24 e con il G-LOCK, entrambi della GVP. Tutto questo grazie all'utilizzo dell'AREXX. Ma partiamo dal primo modulo...

Conversioni con PowerFonts

Al lancio del programma scopriamo una piccola nota stonata: i tre programmi sono scritti in AMOS. E qui vale la pena di aprire una piccola parentesi. AMOS è un linguaggio molto potente che utilizza in maniera molto aggressiva le risorse della macchina saltando a pié pari l'intero sistema operativo. Questo significa prestazioni eccezionali alla portata di tutti, infatti AMOS è principalmente un'implementazione del facile linguaggio BASIC. Ma tutto ciò comporta delle gravi restrizioni. Prima di tutto una precaria compatibilità in proiezione futura: nel caso di aggiornamenti del Chipset tutte le applicazioni scritte in precedenza smetterebbero di funzionare. Amiga è una macchina molto espandibile ed è per questo che possono esistere Amiga dello stesso modello ma con caratteristiche hardware molto diverse. Il nostro meraviglioso sistema operativo permette di creare un ponte tra tutte queste piccole realtà in modo da avere una compatibilità totale. AMOS ignora completamente tutte le direttive dettate dalla Commodore ed è per questo che può capitare che un programma AMOS giri perfettamente su A2000 ma si impianti su un altro praticamente uguale. Magari il secondo differisce solo per una scheda 68030... L'ultima caratteristica dannosa di AMOS è la capacità di trasformare una macchina multitask come Amiga in un computer monotask (alla maniera degli odiati PC). I programmatori della Class-X, sapendo di questa fastidiosa caratteristica di AMOS, giustificano il loro operato sottolineando il fatto che il multitasking non viene in realtà disabilitato. I task già attivi continuano a girare in background. Ok! Peccato che se AMOS si inchiodasse si porterebbe dietro l'intera macchina oppure che, per vedere che fine hanno fatto i suddetti task, saremmo costretti ad uscire dal programma. Insomma, come avrete potuto capire, AMOS non ci va per niente a genio! Tra le altre cose non ci permette neanche di fare bene il nostro lavoro, eliminando tutte le possibilità di "grabbing" degli schermi del programma. Pazienza... Cerchiamo di dimenticare queste rogne informatiche e procediamo. Il programma PowerFonts, come abbiamo detto in precedenza, permette la conversione dei font di sistema in CFONT. Quest'ultimo è un formato proprietario che implementa caratteristiche notevoli atte a migliorare la resa video di font. Al momento del lancio, il programma legge l'intera directory CFONT e ne crea una lista accessibile direttamente. Successivamente apre un semplice editor composto di quattordici bottoni e una finestra per i messaggi. Tramite questo editor è possibile caricare un font Amiga e, prima di convertirlo, aggiungergli caratteristiche interessanti come l'antialiasing, il beveling e addirittura il brush mapping. Nel caso dei COLOR FONT è possibile anche cambiarne i colori. Purtroppo questi effetti non sono combinabili fra loro limitando un po' la fantasia dell'utente. A parte questo, PowerFonts è ben scritto e molto semplice da usare. Non supporta le fonti Compugraphics né tanto meno quelle Postscript.

"Scrolliamo" con PowerCrawl

Il secondo modulo, denominato **PowerCrawl** è dedicato alla creazione di titoli a scorrimento orizzontale (crawl). Si presenta con un editor a



Grazie all'offerta Class-X potete acquistare questo prodotto ad un prezzo molto vantaggioso.

Il programma è scritto in Amos. Ecco uno dei pannelli dall'aspetto ben riuscito.

piena pagina ricco di selettori, bottoni; la parte alta è dedicata al controllo e alla selezione dei font (che possono essere solo in formato CFONT); la parte mediana controlla le caratteristiche e gli effetti applicabili alla stringa inseribile nel spazio appena sotto; in basso troviamo i controlli generali, salva, carica scripts, setta il loop per l'animazione, lancia la titolazione ed esci dal programma. Anche in questo caso la semplicità e l'immediatezza regnano sovrane. Creare un titolo è un'operazione estremamente semplice e non presenta alcun tipo di intoppo... Tra le altre cose è possibile inserire brush (in formato IFF-ILBM) all'interno della stringa, rappresentanti marchi o simboli. L'unica limitazione riguarda le dimensioni. Infatti nel caso di brush grossi e colorati, il COPPER (dedicato alle operazioni di blitting orizzontale) crea uno stress a livello del DMA video rubando prezioso tempo alla CPU. In questo caso si potrebbero avere immagini singhiozzanti e "flickeranti" che rovinerebbero la fluidità dell'intero titolo. Gli altri controlli, presenti nell'editor, permettono di regolare altezza e margini dello scrolling e di definire la risoluzione video (possono essere selezionate quattro risoluzioni: 352 x 284, 352 x 568 interlacciata, 704 x 284, 704 x 568 interlacciata). Il field per l'inserimento della stringa permette di comporre testi lunghi fino a 20.000 caratteri (un bel titolone!). Con i rimanenti tasti possiamo salvare lo script appena creato, caricarne uno nuovo, inserire un testo ASCII precedentemente preparato oppure salvarlo su disco. Infine, cliccando l'icona ACTION viene visualizzata una schermata vuota. In quel momento il programma è pronto per eseguire l'intero script, basta quindi premere il bottone sinistro del mouse per ottenere lo scorrimento dei titoli. Facile come bere un bicchiere d'acqua!

Titoliamo con PowerPage

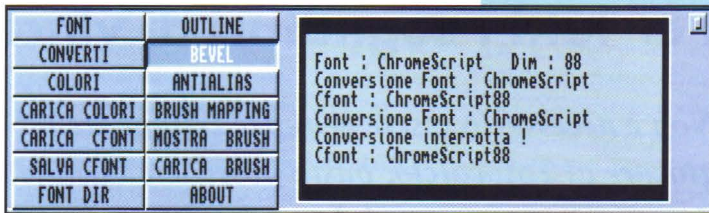
L'ultimo ma più importante modulo si chiama **PowerPage** ed è una vera e propria centrale di generazione effetti (una sorta di DVE software). Le sue funzioni sono comparabili a quelle presenti in SCALA; decine e decine di effetti di transizione, operazione di rimappatura immagini e creazioni di titoli speciali. Alla partenza il programma verifica il tipo di CPU presente e chiede quanti colori usare nella creazione dello script. Per le macchine accelerate con 68020 o superiori non esistono limiti, mentre per i vecchi modelli con 68000 è bene stare parchi nella scelta della palette. L'interfaccia è divisa in tre parti; uno schermo in piena risoluzione e overscan dedicato alla composizione, una piccola "striscia" di selezione dei colori e un editor a metà pagina con i selettori. Anche qui regna ordine, pulizia e semplicità. Ogni funzione è raggruppata e ben distinta e le funzioni sono tutte a portata di mouse. Una caratteristica molto interessante di questo modulo è poter creare testi usando molte delle funzioni presenti nei programmi di word processing, anche se si sente la mancanza del punta-clicca per il posizionamento del cursore. Inoltre è limitata la possibilità di spostare il testo verticalmente, infatti l'unico modo per posizionare una riga è inserire una serie di INVIO prima di essa. Questo non permette certo una grande precisione e può creare dei problemi nel caso di font di diverse misure. L'edit del testo può avvenire anche a schermo pieno tramite una combinazione di tasti. I font selezionabili possono essere quelli di sistema oppure i CFONT. Anche in questo caso non sono supportati né i Compugraphics né i Postscript. Ad ogni riga è selezionabile uno stile tipografico diverso; sottolineato, grassetto, italico e tutte le combinazioni possibili. Ogni cambiamento avviene in tempo reale in modo da permettere un con-

trollo immediato della resa video. C'é la possibilità di controllare anche i margini di editing tramite gli appositi selettori. Oltre agli effetti tipografici è possibile inserire effetti speciali come l'outline, il 3D (testo tridimensionale) e l'ombreggiato. Per ognuno di questi effetti sono selezionabili sia il colore del testo sia quelli dello sfondo e dell'effetto stesso. In ogni pagina possono essere inseriti testi, brush, immagini; nel caso di immagini con palette diverse, il programma permette di scegliere se rimodellare la palette, rigenerare l'immagine rispettando la palette corrente o non effettuare alcuna modifica. Ad ogni pagina è associabile un effetto di transizione (scegliendolo da un selettore molto simile a quello di SCALA) mentre per il testo è possibile solo un effetto tipo ROLL (scorrimento verticale). Per ogni effetto sono selezionabili sia la velocità sia la pausa di attesa. Per quanto riguarda la velocità questa è direttamente legata alle prestazioni della macchina ospite; sono quindi sconsigliate velocità elevate su macchine con processore lento (tipicamente il 68000). Gli effetti sono tutti molto veloci e fluidi... più di quanto ci si aspettava da un programma così semplice da usare. L'unico difetto riscontrabile risulta la lentezza di refresh nel caso di font molto "effettate". Anche sul nostro 68040 abbiamo visto il programma frenare bruscamente in alcune operazioni di ridisegno. Abbiamo visto anche un po' di "sporcizie" durante l'editing del testo aggirabili con un redraw forzato. Comunque niente di grave. Ciò che ci ha colpito è stata la "curva di apprendimento". L'utente esperto può diventare padrone del programma in meno di due giorni, mentre l'utente normale dovrà fare qualche piccolo sforzo in più. Comunque possiamo dire con sicurezza che questo programma è alla portata di tutti, esperti e non.

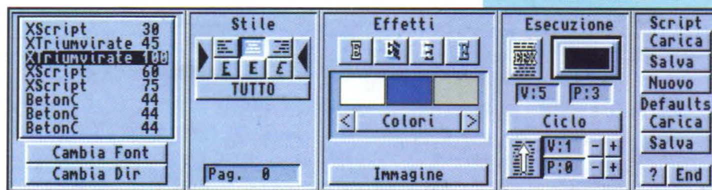
Conclusioni

PowerTitler supera a pieni voti l'esame a cui lo abbiamo sottoposto. E' facile da usare, molto veloce e non si è mai "incartato", indice, quindi, di una programmazione solida e pulita. Nonostante, appunto, l'utilizzo di AMOS !! Alcune piccole pecche e manchevolezze non pregiudicano il giudizio finale ma rientrano nella lista "dei desideri" da inviare alla Class-X. Un supporto dei font Compugraphics (e, perché no, dei Postscript) permetterebbe al programma di "aprirsi" alle infinite collezioni di font presenti sul mercato. Anche la possibilità di leggere immagini non solo in formato IFF-ILBM potrebbe essere una buona cosa. Infine ci piacerebbe fosse implementata una compatibilità con i modi a 256 colori dell'AGA in modo da aprirsi verso il mercato professionale (che vuole la qualità massima della resa video)... ma forse è chiedere troppo. PowerTitler è, dunque, un pacchetto non tipicamente professionale, ma che è comunque lontano dall'essere definito "hobbistico" grazie alla notevole velocità e qualità dei suoi effetti. In più si presenta sul mercato con un prezzo aggressivo che lo rende appetibile a tutti gli amanti del Video. Insomma, un buon prodotto e una buona alternativa in un settore dove il software spesso raggiunge prezzi poco competitivi. Per tutti i lettori di Enigma la Class-X ha realizzato un'interessante offerta le cui modalità sono spiegate in IV di copertina.
Andate a vedere...





Ci sono molte possibilità per operare con i font.

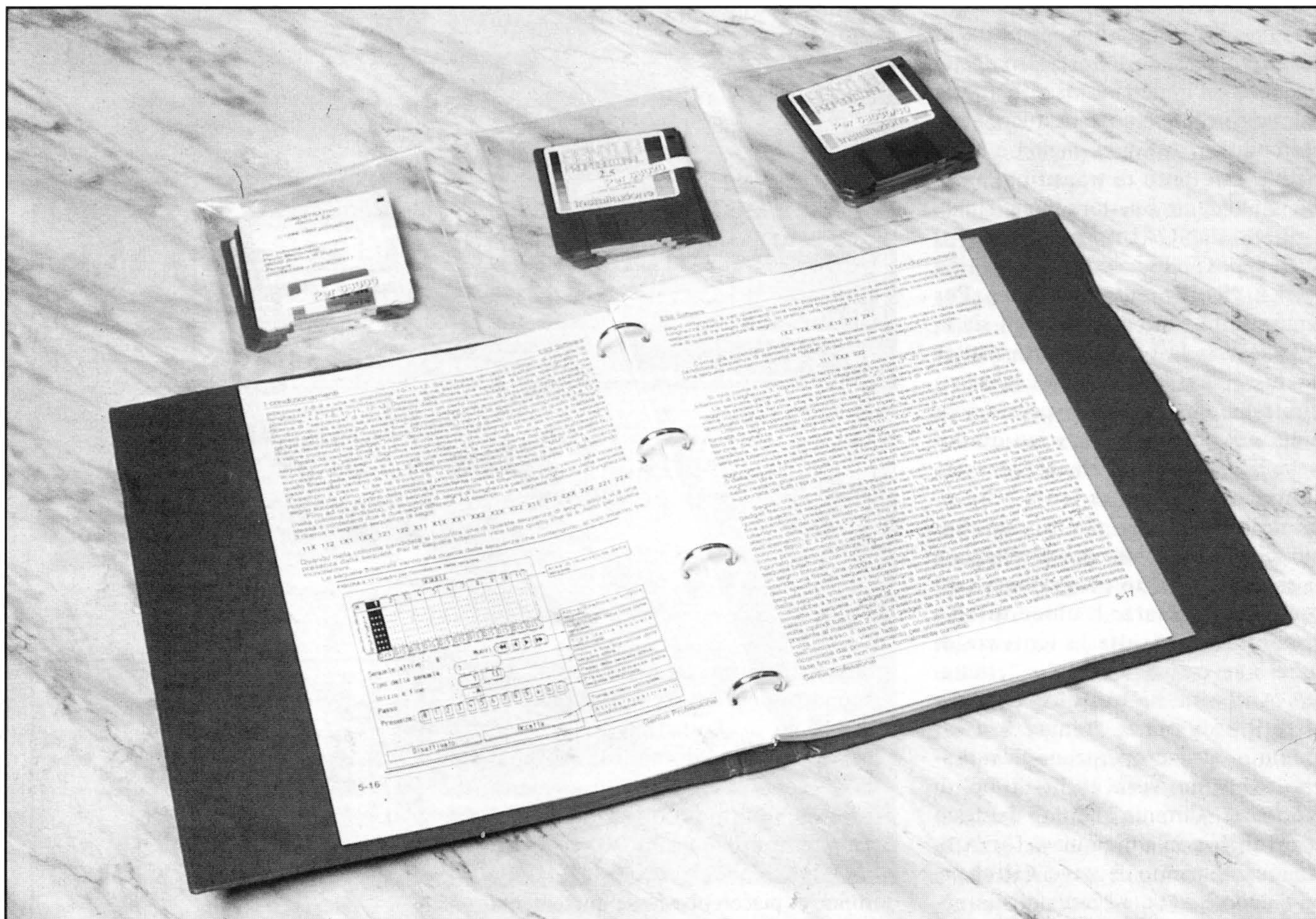


Power Titler è una via di mezzo tra il vecchio X-Titler e il potente X-DVE.

SU QUESTO STESSO NUMERO DI ENIGMA AMIGA RUN UNA INCREDIBILE OCCASIONE PER ACQUISTARE POWER-TITLER AD UN PREZZO SUPER SCONTATO.

Per tutti i sognatori di vincite miliardarie

Non è necessario essere geni per sviluppare un ottimo sistema da giocare al Totocalcio, basta possedere Genius Professional. Oggi, il noto programma per elaborare sistemi è giunto alla versione 2.5, estendendo le sue possibilità al campo del Totip e dell'Enalotto



Genius Professional v2.5

di ***Andrea Rieder***

Elaborare un sistema per Totocalcio, Totip od Enalotto significa, in parole povere, valutare un pronostico in base alle probabilità statistiche, scartando le colonne che hanno meno possibilità di uscire. Eseguire un simile lavoro manualmente richiederebbe tempi lunghissimi; inoltre, a causa della complessità dei calcoli, l'eventualità di errore umano sarebbe estremamente elevata. Naturalmente il computer è lo strumento più adatto per eseguire, in totale sicurezza, l'enorme mole di operazioni matematiche richieste dalla compilazione di un sistema. Genius Professional 2.5 è l'ultima versione del più evoluto elaboratore di sistemi dedicato ad Amiga.

Prima di parlare dettagliatamente del programma, chiariamo alcuni termini specifici inerenti all'argomento dei sistemi, senza dubbio già noti agli esperti, ma indispensabili per i neofiti. Infatti, nonostante Genius Professional 2.5 sia veramente completo e adatto a soddisfare anche le esigenze della più attrezzata ricevi-

toria, consente un uso, diciamo così, moderato, quindi utile ai meno abili.

Parliamo un po' in "sistemese"

A differenza di molti uomini politici, i sistemisti cercano di utilizzare i termini specifici della loro disciplina per amore della chiarezza.
Tecnicamente, un sistema, oltre all'immissione del pronostico di base, richiede altre due fasi: il condizionamento e la riduzione. Ognuna di queste operazioni può essere fine a se stessa, ma, soprattutto in elaborati molto corposi, l'abbinamento dei due interventi consente di abbattere i costi vistosamente.
Con il termine Condizionamento si intende l'insieme degli interventi volti a scartare le colonne che, statisticamente, hanno minor probabilità di vincita. Esempio paradossale: un pazzo scatenato e danarosissimo decide di spendere una cifra impensabile per giocare al Totocalcio tutte le colonne teoricamente possibili, ossia un sistema integrale composto di tredici triple. L'erede diretto di questo signore, durante una notte insonne, in un bagno di sudore, comprende che sarà praticamente assurdo che possa vincere la colonna contenente tutti 2, così come quella composta di tutte X e quella di tutti 1. L'omino disperato afferra il telefono, chiama il ricco parente e lo convince a risparmiare una piccola parte di capitale, corrispondente alle tre colonne statisticamente impossibili. In pratica, il sistema integrale ha subìto un condizionamento. Estendendo questo concetto all'osservazione statistica dei risultati è possibile ottenere risparmi enormi.
Ridurre un sistema per Totocalcio, invece, significa confrontare tutte le colonne già condizionate, scegliere quelle più rappresentative, in modo da puntare, con sicurezza, non al tredici, ma al dodici. La validità di un programma di riduzione si giudica proprio dalla sua capacità di conservare una colonna che rappresenti dodici risultati esatti, in relazione con il maggior numero delle altre colonne che debbono essere eliminate. Adottare una riduzione del sistema non significa necessariamente rinunciare all'evenienza del tredici, in quanto questo risultato può essere raggiunto se, la cosiddetta colonna rappresentativa, scelta dall'elaboratore, è quella contenente tutti i pronostici giusti. Uno dei punti di forza di Genius 2.5 Professional è proprio la potenza e la precisione del programma preposto alla riduzione del sistema. Nel caso del Totip e dell'Enalotto, poiché vengono pagate anche le colonne con dieci risultati esatti su dodici, è possibile ridurre un sistema in modo che esso garantisca, in caso di pronostico e condizionamenti soddisfatti, il raggiungimento di dieci punti, senza ovviamente escludere la probabilità del dodici e dell'undici.

Aria condizionata

Abbiamo già avuto modo di parlare delle caratteristiche inerenti alle versioni precedenti di Genius, quindi ci limiteremo a considerare principalmente le novità della versione 2.5, rimandando i lettori, che non conoscono totalmente il programma, ai precedenti articoli pubblicati sull'argomento.
Genius Professional 2.5 è in grado di lavorare, oltre che su sistemi Totocalcio, anche su quelli Totip ed Enalotto. Tutte le funzionalità del programma sono disponibili, in eguale misura, per i tre tipi di gioco.
I file contenenti le colonne del sistema possono essere salvate e caricate sia in formato Amiga sia IBM, consentendo così una vasta compatibilità anche con i programmi in uso sulle macchine MS-DOS. Un particolare formato, chiamato GNS, invece, consente di archiviare i sistemi accorpati in uno spazio di dimensioni equivalenti a meno di un quinto di quelle convenzionali.
Genius Professional 2.5, oltre a prevedere la stampa diretta su ogni tipo di schedina, si preoccupa anche di coloro i quali non dispongono di una stampante. Già le precedenti versioni erano in grado di eseguire la dettatura delle colonne. Questa nuova realizzazione adotta fonemi più chiari che, pur conservando il tipico accento anglosassone, risultano più comprensibili; inoltre un cursore colorato tiene il segno della dettatura, facilitando notevolmente l'utente che voglia interrompere, tramite il tasto di pausa, il lavoro.
Le operazioni di condizionamento risultano notevolmente più veloci di quanto lo erano nelle versioni precedenti di Genius. La grafica riguardante alcune schermate ha subìto un sensibile miglioramento; inoltre è ora possibile usare il tasto 3 del tastierino numerico per impostare il segno X.
Il check control sul condizionato è stato modificato in modo da consentire la stampa su modulo di alcune statistiche selezionate, mentre nelle versioni precedenti di Genius era possibile soltanto stampare tutte le statistiche.

About GENIUS PROFESSIONAL v2.5

Nome prodotto: Genius Professional v2.5

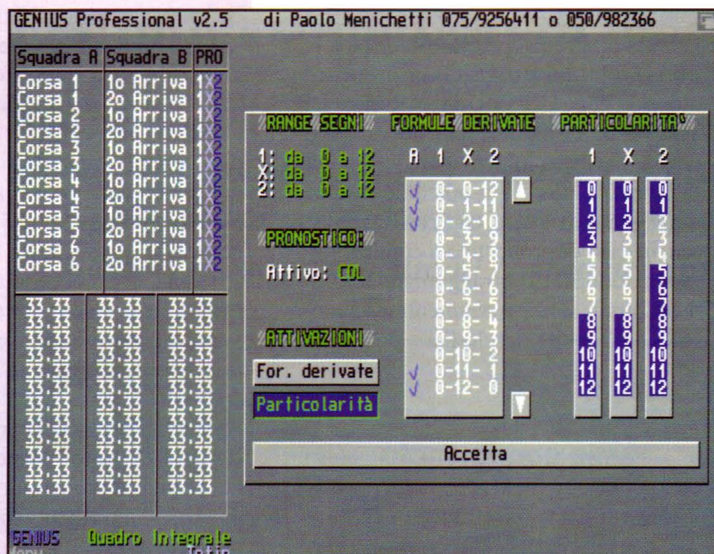
Produttore:
ESS Software Branca di Gubbio (PERUGIA)

Distributore:
ESS Software di Paolo Menichetti
06020 Branca di Gubbio (PERUGIA).
Per informazioni o per ordinare il prodotto telefonare dalle 18.30 alle 20.30 al numero (075)92.56.411.

Prezzo:
150.000 lire. Per gli utenti registrati in possesso della versione 1.3 il costo è di 45.000 lire + 7.000 lire per spese di spedizione. Gli utenti registrati della versione 2.0 possono avere il nuovo Genius spendendo 35.000 lire + 7.000 lire per spese di spedizione

A favore:
Versatilità e potenza a costo molto contenuto, ottimo manuale, assistenza Hot-Line, versione di programma personalizzata per i vari processori.

Contro:
Alcune funzioni di immissione dati sono troppo laboriose.



Tutti i condizionamenti sono disponibili per i tre tipi di gioco.



Genius detta e "tiene il segno".

Genius Professional 2.5 contiene tre archivi storici, inerenti, rispettivamente, al Totocalcio, al Totip e all'Enalotto. E' veramente utile studiare questi archivi per ricercare eventi che si ripetono con costante probabilità e personalizzare il proprio modo di tentare, con metodo scientifico, la buona sorte.

La Signora Fortuna

Il programma Plus, parte integrante di Genius, prevede la stampa delle schedine in modo grafico. Questa caratteristica consente la scrittura su moduli Totocalcio italiani, danesi e svedesi, Totip vecchio formato, Totip automatizzato e per computer. Sempre dal programma Plus, dopo aver salvato un file colonnare non accorpato, è possibile eseguire l'ordinamento colonnare riferendosi alla probabilità di uscita delle colonne in base ad un picchetto, sia esso tecnico o giocato; inoltre l'ordinamento può avvenire considerando l'indice di convenienza. La velocità di calcolo propria di questa funzione è impressionante.

Genius Professional 2.5 ha raggiunto una maturità tale da risultare all'altezza degli elaboratori più costosi disponibili per altre piattaforme. Esso è in grado di soddisfare le esigenze di una ricevitoria computerizzata, ma la sua semplicità d'uso, unita al chiaro manuale, completo di tutorial, lo rende adatto anche a chi vuole iniziare ad avvicinarsi seriamente a questo tipo di esperienza. L'utente registrato può fare affidamento sulla consulenza fornita da un'apposita Hot-Line. Durante la prova delle funzioni di stampa non abbiamo riscontrato alcun problema, ma, dato che le stampanti disponibili sul mercato sono moltissime, abbiamo avuto assicurazione dallo stesso Autore che un'eventuale incompatibilità hardware sarà risolta singolarmente.

Genius Professional 2.5 può essere installato sia su hard disk sia su dischetto. Il programma di installazione è guidato in lingua italiana, ma possiede l'help di linea in inglese. Quando si decide di installare Genius su disco o su hard disk, il programma riconosce il sistema operativo, adeguandosi automaticamente alla macchina utilizzata.

Ogni volta che si decide di cambiare tipo di gioco, ad esempio da Totocalcio a Totip o ad Enalotto, è necessario uscire da Genius e riavviarlo. Sebbene sia improbabile che un privato si dedichi, nella stessa seduta, a diverse discipline, questa caratteristica risulta piuttosto scomoda per chi lavora quotidianamente con i sistemi, come fanno le ricevitorie. Alcune funzioni del programma possono essere migliorate; infatti può accadere di ritrovarsi in situazioni che richiedono una discreta perdita di tempo per uscirne. Ad esempio, se durante la stesura di un sistema Enalotto si decide di attivare l'immissione totale del pronostico, tutto sarà cancellato, costringendo l'utente a riscrivere, passo passo, anche la colonna che riporta il nome delle ruote.

Genius Professional 2.5 è rilasciato dalla ESS Software al prezzo di 150.000 lire. Specificando il tipo di Amiga sul quale sarà utilizzato il programma, è possibile ottenere le versioni dedicate ai vari processori disponibili. Gli utenti registrati, che già sono in possesso di una realizzazione precedente di Genius, potranno usufruire dell'adeguamento 2.5 ad un prezzo particolare.

Un'ultima considerazione: con la cifra necessaria per acquistare un programma professionale di pari caratteristiche, ma per PC/MS-DOS, è possibile non solo comprare Genius Professional 2.5, ma anche un Amiga 1200 corredato di un'ottima stampante.



Internet fever

Nel giro di pochi mesi Internet è diventato un fenomeno di costume. Tutti ne parlano. Ma cosa serve per accedere alla rete più ambita e più grande? Un computer (meglio se Amiga), un service provider (meglio se è Skylink), e un buon modem (meglio se è un Trust AE1414)



Modem Trust AE1414

di **Luigi Callegari**

La Trust Telecommunication è una marca ben nota agli utenti di PC compatibili, producendo una grande quantità di prodotti, distribuiti capillarmente in molti paesi del mondo. Uno di questi tanti prodotti può sicuramente interessare anche i nostri lettori che, lungi dall'essere possessori di macchine con processore Intel, possono comunque essere interessati a qualcosa che sposi buone prestazioni, ottima reperibilità e prezzo interessante. Stiamo parlando del modem esterno AC1414, in grado di dialogare alla velocità di 14.400 bau effettivi su normali linee commutate, tranquillamente collegabile ad un qualunque Amiga usando un cavo seriale.

Nato per il mondo dei PC compatibili, il modem della Trust è corredato da un paio di dischetti di software Windows e MS-DOS per inviare e ricevere telefax, da un alimentatore esterno a 220 V ed un

Con un buon modem come questo è un service provider si può navigare dentro Internet. Per il momento accontentiamoci della BBS di casa.

Compuserve è un'altra rete. Molto costosa ma molto ben frequentata.

paio di manuali (uno per l'installazione ed uno per il software). Messo da parte il software, purtroppo inutilizzabile, ci possiamo concentrare sul manuale multilingue, tra le quali l'italiano, ben scritto e chiaro nelle illustrazioni.

Va notato che esiste anche un modello interno del modem, insomma una scheda, chiamato AC1414, che è naturalmente inadatto agli slot di espansione di Amiga. Non è certo una gran perdita, dato che da sempre consigliamo caldamente l'acquisto di modem esterni per vari motivi: dispongono di spie per illustrare chiaramente che cosa sta facendo il modem, sono più facilmente scollegabili e trasportabili su diversi elaboratori (PC, Amiga e Macintosh) e sono meno sensibili ai disturbi del bus dell'elaboratore, soprattutto quando si opera alle alte velocità. L'unica caratteristica che può fare preferire un modem interno per Amiga (e non ce ne sono molti sul mercato) è legato al minore ingombro.

L'AC1414 è un modem/fax, adatto cioè a scambiare sia dati con modem di altri utenti o di banche dati sia per ricevere e trasmettere telefax con altri modem/fax o fax tradizionali. Naturalmente, occorre procurarsi il software adeguato in qualche modo: in commercio esistono vari programmi di telecomunicazione e molti sono addirittura di dominio pubblico o shareware (Amiga Term, JRComm eccetera).

Le caratteristiche

Sia come modem sia come fax, l'AC1414 presenta caratteristiche di spicco e quasi ai vertici della gamma. Per quanto riguarda la parte modem, sono supportati tutti i protocolli CCITT sino al V.32bis (compresi naturalmente V.32, V.22bis, V.23, V.22, V.21 ed inferiori). Ciò significa che il modem è in grado di dialogare a 14.400 bps (bit al secondo), prestazione che può essere esaltata dall'uso combinato dei protocolli di correzione degli errori e di compressione dati in tempo reale CCITT V.42, V.42bis e MNP2-5.

Quando usato come telefax, è in grado di comunicare secondo gli standard CCITT Group 3, V.27ter, V.17, T.4 e T.30. Ciò è in eccesso rispetto alle caratteristiche della gran parte delle apparecchiature tradizionali (elettromeccaniche), che consentono una velocità massima di 9600 bps, mentre il Trust AC1414 può tranquillamente affrontare sessioni a 14.400 bps.

A differenza di altri modem, anche dai nomi più altisonanti, la commutazione tra le operazioni in modalità modem e quella fax avviene automaticamente da firmware, senza bisogno di regolazioni hardware.

Per il controllo di tutte le funzionalità del modem è stato previsto un insieme di comandi standard AT ed estesi, per sfruttare le peculiarità del dispositivo.

Tra le caratteristiche non strettamente standard del modem, tutte controllabili con i comandi AT, annoveriamo: possibilità di memorizzare sino a tre numeri telefonici, regolare la durata dei toni per adeguare il funzionamento dell'apparecchio alle linee italiane, regolare il livello di un attenuatore del livello di uscita e varie funzioni di autodiagnostica.

La prova

Installare il modem Trust è semplice, avendo un minimo di dimestichezza con queste apparecchiature.

Procurato un cavo seriale con 25 connessioni pin-to-pin, occorre semplicemente installare su Amiga un software di comunicazione adeguato. Un problema potrebbe essere un'eccessiva lentezza della gestione della porta seriale del proprio Amiga: ad esempio, alcune schede acceleratrici per

Amiga 2000 e 1200 possono creare dei piccoli conflitti con il device chiamato a gestire la porta seriale, riducendo la resa del modem ed introducendo errori durante la connessione. La regolazione dei parametri del programma di comunicazione è il primo passo per provare un modem: occorre stabilire se usare ATDT o ATDP per comporre il numero telefonico (a seconda che la centrale telefonica che serve il nostro telefono sia a toni od a impulsi), regolare il parametro numerico dopo ATMx per consentire al modem di considerare correttamente i segnali che arrivano dalla linea e poi "giocare" un po' con i registri interni del modem per garantire la massima affidabilità (il che richiede una certa esperienza, che tutti gli hobbisti appassionati di telecomunicazione fanno "sul campo", non essendo scritti da nessuna parte). Se il cavo è quello richiesto, si può regolare il controllo hardware del flusso e forzare la porta seriale a dialogare col modem ad una velocità di 38.400 o 57.600 bps, per garantire un continuo flusso di dati e una più rapida reazione alle condizioni di errore. Regolato tutto ciò, e qualcos'altro, abbiamo potuto sperimentare che il modem Trust è di ottima qualità. In particolare, inviare telefax è un vero piacere per chi li riceve: mancando la parte di "scansione", quanto viene stampato dall'apparecchio remoto è un'immagine nitidissima, come prodotta direttamente da una stampante termica, quindi nulla a che vedere con i fax sbiaditi e poco nitidi che siamo abituati a vedere. Per quanto riguarda i dati, il Trust non ha mostrato incompatibilità con nessun modem (come altri modem di marca purtroppo hanno), pur avendolo provato con banche dati dotate di dispositivi di vario genere e sempre alla massima velocità di 14.400 bps in V.32bis con compressione dati e correzione di errori. Ci sentiamo pertanto di suggerire l'acquisto di questo prodotto a tutti coloro i quali desiderano un prodotto affidabile, economico e che, senza avere nomi altisonanti o prezzi fantasmagorici, può garantire un uso sicuro e affidabile per chiunque voglia usare le nostre linee telefoniche per tenersi in contatto col mondo delle banche dati o di Internet.



About Modem Trust AE1414

TESTATO

Nome prodotto: Trust AE1414

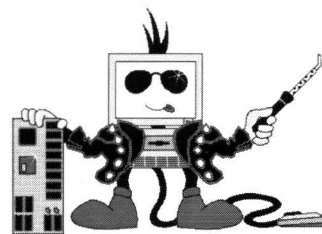
Produttore:
Trust Communications

Gentilmente fornito da:
Cash Memory Srl
Via Roma, 6
21040 Castronno (VA)
Tel. (0332)89.36.80

Prezzo:

A Favore:
Velocità e affidabilità. Più di 2000 cps con tutte le BBs.

Contro:
Manualistica scarna seppur sufficiente, assenza di software per Amiga.



SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 65

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome ____________ Cognome ____________

Indirizzo ____________

Prov. ______ Cap ______ Tel. ____________

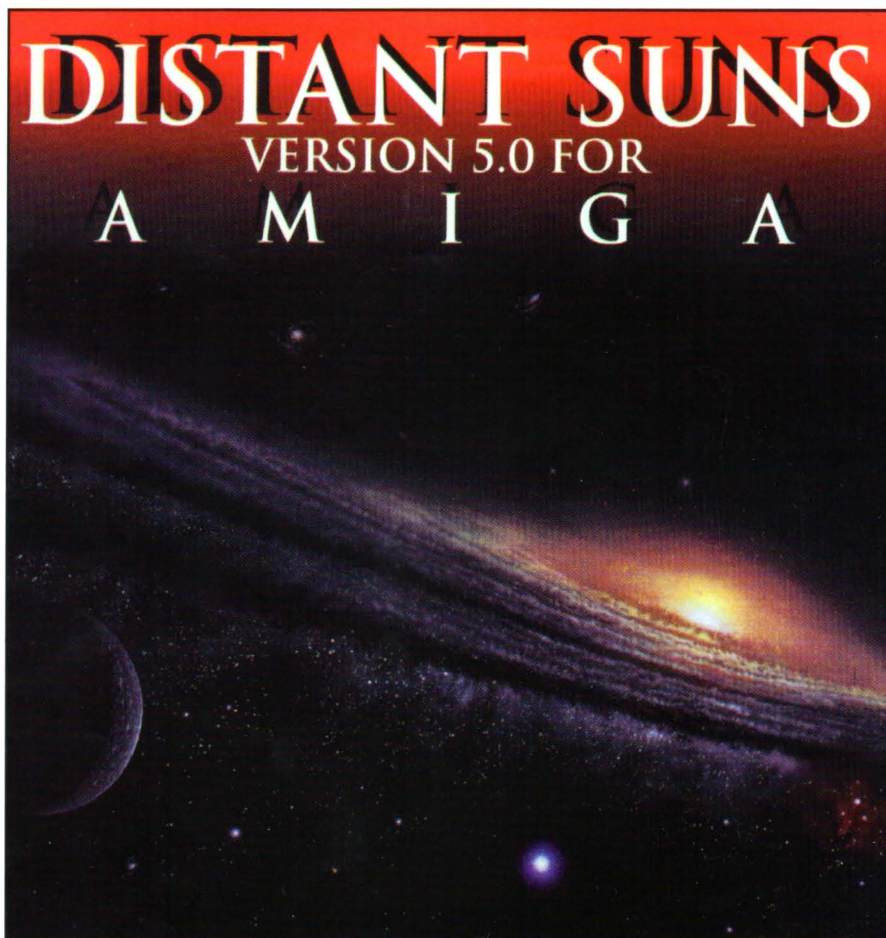
Tipo di problema riscontrato: ____________

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030



I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

Distant Suns, pietra miliare nel settore dei software scientifici astronomici, è arrivato alla versione 5. Nuove funzionalità e veste estetica



Distant Suns v5.0

di **Francesco Oldani**

Parlare di Distant Suns è come tornare dopo qualche tempo in un luogo che si conosce bene. In un attimo riaffiorano i ricordi e il tempo passato sembra azzerato. In effetti Distant Suns affonda le sue radici nella storia di Amiga tanto che la prima versione risale a ben otto anni fa.

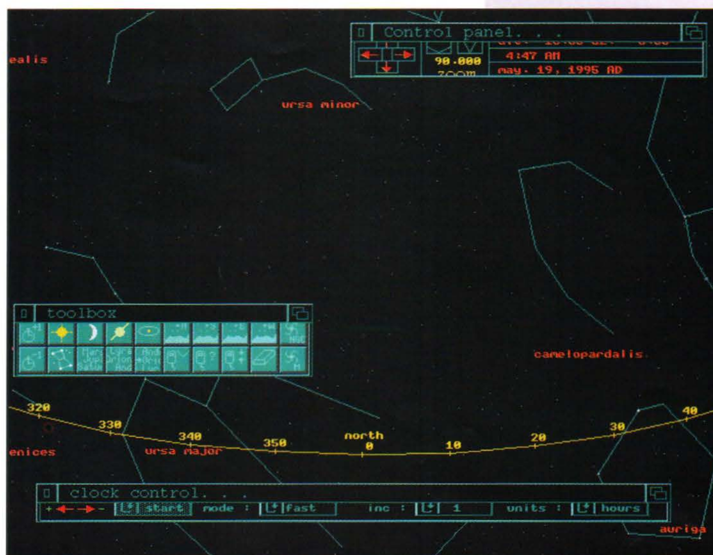
Erano i tempi pionieristici in cui da un dischetto usciva grafica e suono a volontà e le altre piattaforme in confronto erano, soprattutto a livello concettuale, ridicole. Allora la Virtual Reality Laboratories non esisteva e Mike Smithwick, l'autore del software, lavorava con la Infinity Software al progetto precursore di Distant Suns, Galileo.

Immediatamente quel programma si distinse rispetto agli altri disponibili per PC grazie ad una caratteristica unica: oltre a dare una rappresentazione della volta celeste precisa, offriva una visione del

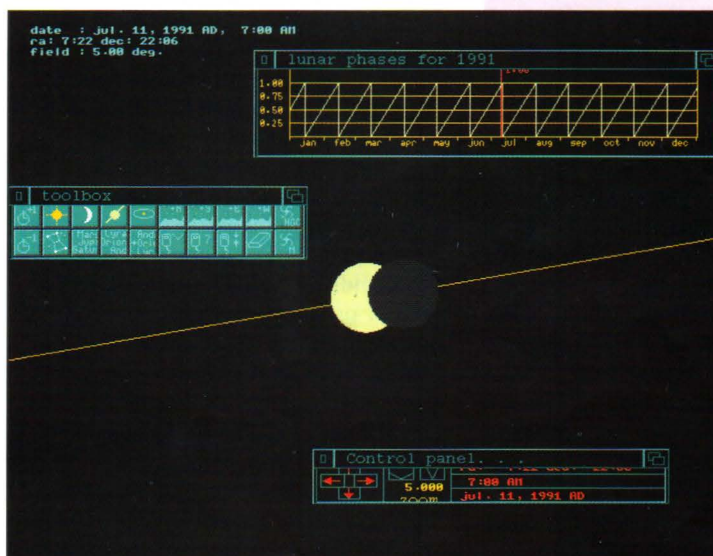
cielo notturno molto fedele ed affascinante.
Coerente a questa linea di progetto, Distant Suns ha mantenuto quella caratteristica diventando, attraverso le molteplici release che si sono succedute, un potente simulatore della volta celeste in grado di produrre animazioni e di gestire uno dei database più estesi disponibili. Tuttavia alcuni limiti già presenti nelle versioni precedenti non sono ancora stati superati.

Concetti base

Per chi conosce ed utilizza Distant Suns questo paragrafo è superfluo; giova però a tutti gli altri lettori riepilogare cosa è in grado fare questo software.
Ciò che un osservatore può vedere in una serata limpida è l'aspetto dello spazio esterno alla Terra senza che la luce del Sole diffusa dall'atmosfera ne occulti l'aspetto. L'impressione che l'osservatore ha è di essere al centro di una semisfera che si estende da un orizzonte all'altro. Per questo motivo viene definita sfera celeste la sfera immaginaria sulla quale si proiettano tutti i corpi celesti visibili dalla Terra.
Distant Suns è in grado di riprodurre con precisione la sfera celeste simulandone con accuratezza i movimenti. A causa del moto di rotazione della Terra sul suo asse, il giorno e la notte si succedono con un periodo di circa 24 ore; il Sole apparentemente nasce da un orizzonte per tramontare in un altro; analogamente la volta celeste durante le ore notturne ruota attorno all'asse terrestre; l'osservatore può vedere il sorgere ed il tramontare delle stelle esattamente come avviene con il Sole. Il trascorrere delle stagioni dovuto al moto di rivoluzione del nostro pianeta attorno al Sole comporta un cambiamento dell'aspetto notturno dovuto alla diversa prospettiva da cui si osserva; il cielo estivo con la Via Lattea che passa alta nel quale si libera in volo il Cigno e l'Aquila è differente dal cielo invernale nel quale Orione, seguito dal Cane Minore e dal Cane Maggiore, domina i cieli. L'osservatore posto all'equatore non vede mai lo stesso cielo: tutte le stelle che sorgono tramontano; l'osservatore posto ai poli, al contrario, non vede mai sorgere né tramontare nes-



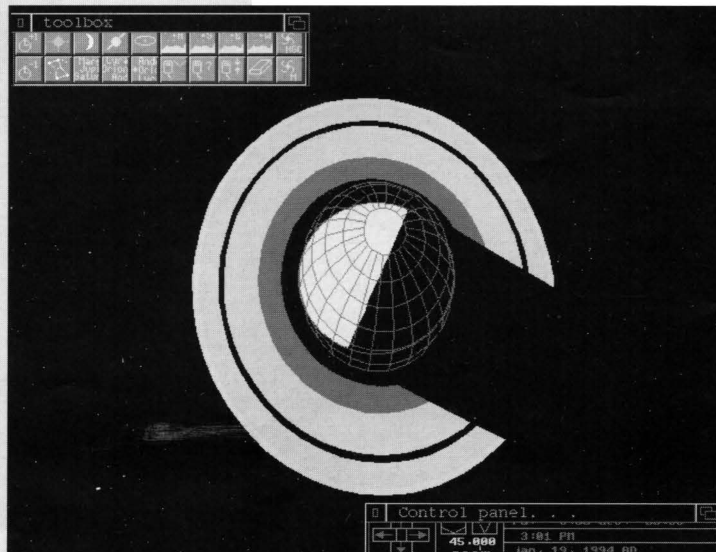
Distant Suns 5.0. L'interfaccia è cambiata e sono disponibili due nuovi pannelli di controllo.



La simulazione di un eclisse di Sole.



Vista esterna del sistema solare con le orbite tracciate.



Ecco Saturno renderizzato, come apparirebbe ad un ipotetico astronauta, nell'esatta posizione prefissata e data temporale corrispondente alla simulazione.

suna stella ma ruotare attorno al polo celeste. Tutte le posizioni intermedie sulla Terra uniscono queste situazioni: dall'Italia alcune stelle nel loro moto di rotazione apparente rispetto al polo passano alte nel cielo per poi sfiorare l'orizzonte senza mai tramontare; le altre al di fuori di questo cerchio centrato nel Polo Nord, sorgono e tramontano.
A questa dinamica della sfera celeste si sommano altre dinamiche che qui non consideriamo per semplicità.
Distant Suns offre sostanzialmente due modalità operative: il modo planetario, nel quale si osserva la volta celeste da un punto di vista generico, ed il modo locale, nel quale il programma è in grado di riprodurre l'aspetto del cielo esattamente come lo si vede dal proprio sito d'osservazione. Questa modalità è la più interessante perché offre una simulazione della realtà molto fedele. Per raggiungere questo risultato il Distant Suns si avvale di una serie di dati riferiti al calendario e alle coordinate del sito osservativo fornite dall'utente.
Per visualizzare la regione di cielo che interessa vi sono molteplici possibilità che vanno dall'inserimento delle coordinate (sistema altazimutale e orario) fino al clic and point con il mouse. Interessante anche la possibilità di accedere ad un'opzione di Quikview riferita ai punti cardinali. Un pannello di controllo consente di monitorare i dati di posizione, compreso il campo visivo che si può variare dalla frazione di grado a 180 gradi.

La rappresentazione della volta celeste può essere corredata dei cerchi di riferimento (equatore celeste, orizzonte, altezza, ascensione retta e declinazione, eclittica ecc.) e dalle linee che idealmente definiscono le costellazioni.
Distant Suns è in grado di simulare il moto planetario ed anche il moto di asteroidi e di altri oggetti celesti di cui si possono definire i parametri orbitali: in questo senso il programma della Virtual è totalmente aperto ed espandibile dall'utente.
Il numero delle stelle rappresentabile è di oltre 6000 nella configurazione base; sono tuttavia disponibili dischetti aggiuntivi che portano il database ad oltre 200.000 stelle fino a magnitudine 15 ed oltre.
In un programma come Distant Suns non può mancare la gestione dei deep sky objects, cioè tutti quegli oggetti celesti non stellari quali galassie, nebulose ecc. I cataloghi utilizzati sono il classico Messier e l'esteso NGC. Di ogni oggetto celeste e di ogni stella si possono avere, mediante un semplice clic con il mouse, tutti i dati fisici disponibili: per i pianeti e per alcuni oggetti del profondo cielo sono anche disponibili immagini visualizzabili in sequenza.
Uno dei punti di forza di Distant Suns è la capacità di calcolare l'aspetto del cielo passato e futuro tenendo conto del fenomeno della precessione. Altro aspetto interessante è la possibilità di portare il proprio punto di vista fuori dalla Terra in qualsiasi posizione all'interno del sistema solare: è così possibile osservare la dinamica dei pianeti e dell'intero sistema solare nonché, ad esempio, le orbite degli asteroidi: in tal senso si possono effettuare interessantissimi studi su oggetti asteroidali

ABOUT DISTANT SUNS V5.0

Nome prodotto: Distant Suns v5.0

Produttore:
Virtual Reality Laboratories, Inc
2341 Ganador Court
San Luis Obispo, CA 93401 USA

Distributore:
non distribuito in Italia.

Prezzo: 69 dollari

Hardware richiesto:
memoria RAM: 2 Mbyte Fast, 1 Mbyte Chip;
spazio richiesto su hard disk: 4 Mbyte.

Software richiesto:
Amiga OS versione 2.04 o superiore.

A favore:
completezza delle opzioni;
grandi capacità di simulazione;
gestione di un numero di oggetti molto elevato;
alto valore scientifico.

Contro:
routine di tracciamento progettate per la versione NTSC che in macchine PAL offrono una riproduzione distorta;
nessuna possibilità di stampa.

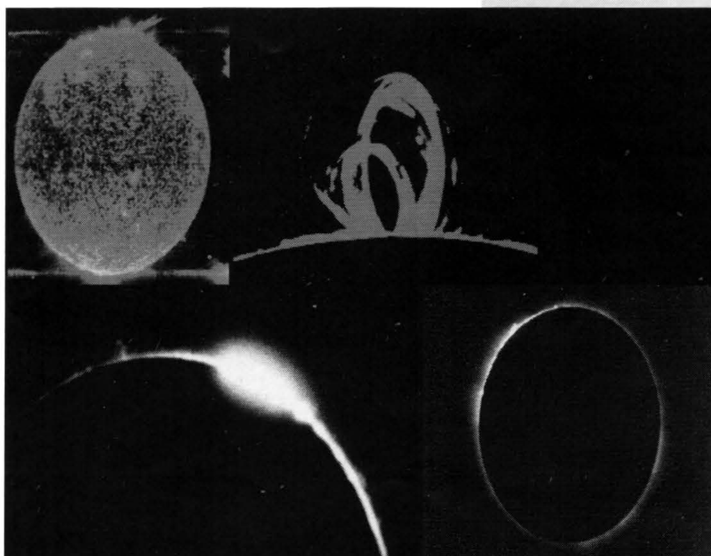
scoperti recentemente che attraversano l'orbita terrestre (earth crossing phenomena).

La simulazione

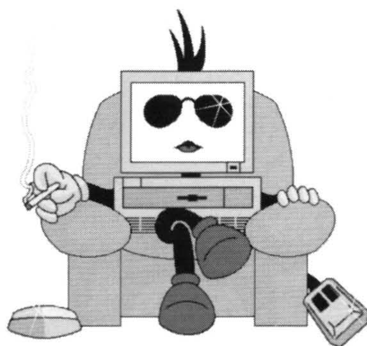
Distant Suns è in grado di produrre animazioni grazie all'accurata gestione del tempo di cui è capace. Ad esempio, volendo simulare un eclisse, è sufficiente impostare i parametri di inizio e fine sequenza, bloccare nel campo visivo l'oggetto che interessa seguire (in questo esempio il Sole) ed avviare la simulazione con uno step temporale a piacere.
Le animazioni ottenute possono essere poi visualizzate con un viewer aggiuntivo.
L'aspetto del cielo notturno può anche essere arricchito dalla presenza del profilo terrestre dell'orizzonte; anche i questo caso Distant Suns è versatile permettendo di disegnare il profilo dell'orizzonte (anche se con una modalità non intuitiva) in modo da simulare fedelmente il proprio sito osservativo.
Molti avranno notato che, soprattutto in alcune serate estive, le stelle sembrano scintillare. Anche questo fenomeno di agitazione termica dell'atmosfera è simulabile con il programma della Virtual come il sorgere ed il tramontare del Sole (il cielo sfuma da nero ad azzurro e viceversa).

Le novità

Dopo questa rapida e riduttiva panoramica delle principali possibilità offerte dal programma passiamo alle novità della versione 5.0.
La gestione del tempo è stata migliorata: è ora disponibile un apposito pannello di controllo da cui è possibile regolare la simulazione del moto terrestre (manualmente e automaticamente); la definizione della propria posizione geografica è facilitata da un nuova funzione che mette a disposizione le coordinate delle maggiori città del mondo. Distant Suns utilizza, nella versione 5.0, un estratto del GSC, il catalogo di sedici milioni di stelle che viene utilizzato per puntare il telescopio spaziale Hubble; questo catalogo arriva fino a magnitudine 16.
Un nuovo pannello di controllo è stato aggiunto: offre le opzioni più importanti in modo immediato; tuttavia la novità più interessante è quella offerta dall'opzione di rendering dei pianeti che permette di ricostruirne sommariamente l'aspetto con grande fedeltà rispetto al punto di vista e alla data considerata. Volendo, ad esempio, simulare un viaggio verso Saturno fissando il periodo di navigazione si può ottenere l'esatta posizione relativa ed illuminazione del pianeta dal proprio punto di vista. Una possibilità dal grande valore didattico.



Una delle splendide immagini a 256 colori.



Conclusioni

Distant Suns è un programma di grande valore ma che oggi fallisce un po' il bersaglio soprattutto con la piattaforma Amiga. Il motivo è semplice. Distant Suns può essere interpretato o come programma didattico d'intrattenimento e divulgazione scientifica da usare nelle scuole o a casa, oppure come strumento scientifico utilizzabile da ricercatori, astrofili ecc. Nel primo caso, la versione Amiga è di gran lunga inferiore a quella per Windows disponibile da poco: pur avendo un numero di opzioni superiore non può offrire filmati e suoni come quella per la piattaforma Microsoft. Quest'ultima infatti è rilasciata su CD ROM e contiene il filmati digitali dell'esplorazione lunare, della simulazione del suolo di Venere (ottenute con VistaPro) e molto altro. Inoltre, il catalogo di immagini degli oggetti celesti è molto più vasto nella versione per Windows e qualitativamente migliore (immagini in true color ad alta risoluzione). Rimane dunque la strada dell'utilizzo scientifico del programma: Amiga è forse la migliore piattaforma per questo scopo viste le opzioni di calcolo più evolute. Tuttavia, l'assenza di una funzionalità di stampa limita in questo ambito l'utilizzo del software. Distant Suns potrebbe essere di grandissima utilità nel preparare osservazioni attraverso dettagliate e specifiche mappe che purtroppo il programma non è in grado di tracciare. Speriamo che nella prossima versione la Virtual decida di implementare questa funzionalità rinunciando ad arricchire ulteriormente un programma ormai full feature.



Tra il Santerno e il Montefeltro...

Riccione è capitale italiana del divertimento. Ogni anno però a Pasqua si trasforma nella capitale della Computer Grafica con una delle manifestazioni più significative.



"Sfaccio 2 - La vendetta" di Renato Tarabella si è aggiudicato il primo premio della giuria (a pari merito con Eric Schwartz) nella sezione Video Personal Computer, ha utilizzato un Pentium 90, mentre gli oggetti sono stati modellati con Lightwave su Amiga.

Bit Movie '95

di **William Molducci**

Dal 13 al 17 aprile si è tenuta a Riccione l'ottava edizione del Bit Movie, la manifestazione internazionale dedicata alla computer art, teatro dell'avvenimento è stato il Palazzo del Turismo situato nel pieno centro della cittadina romagnola.

Questa edizione si è rivelata particolarmente ricca di avvenimenti, tra i quali, oltre alle diverse sezioni del concorso, un "laboratorio" telematico dove era possibile navigare nella rete Internet, la sezione Scuole ed Università di Imagina '95, il Siggraph '94 Electronic Theatre e la sezione "Entertainment Simulations and Theme Park Visualizations" e opere provenienti dal prestigioso "Prix Arts Electronics" di Linz.

All'interno della manifestazione erano inserite una selezione di immagini statiche del "Siggraph '94 Art and Design Gallery" e l'intera produzione dell'animatore americano Eric Schwartz.

Si sono tenute anche conferenze sul tema "Internet, la distribuzione delle informazioni ipermediali e la democrazia elettronica" e quella dedicata agli sviluppi della computer grafica.

Come negli anni passati sono stati realizzati corsi di grafica su programmi quali Real 3D, Imagine, 3D

Studio R 4, Lightwave, Photoshop 3.0 e Corel Draw 5, tra i docenti citiamo Alessandro Tasora, Gianni Magnani e Gianluca Cardoni.
Il Bit Music '95, organizzato all'interno della manifestazione grafica da Michele Iurillo e Maurizio Feletto, ha riproposto il concorso musicale internazionale dedicato a tutti gli appassionati di Computer Musica e i concerti serali a cui ha partecipato il gruppo Hammer Decode.
L'afflusso del pubblico, rispetto alle edizioni precedenti, è stato più diluito nell'arco dell'intera durata della rassegna, in particolare le giornate di sabato, domenica e lunedì hanno visto un maggior andirivieni di visitatori, seppure con qualche momento di calma.



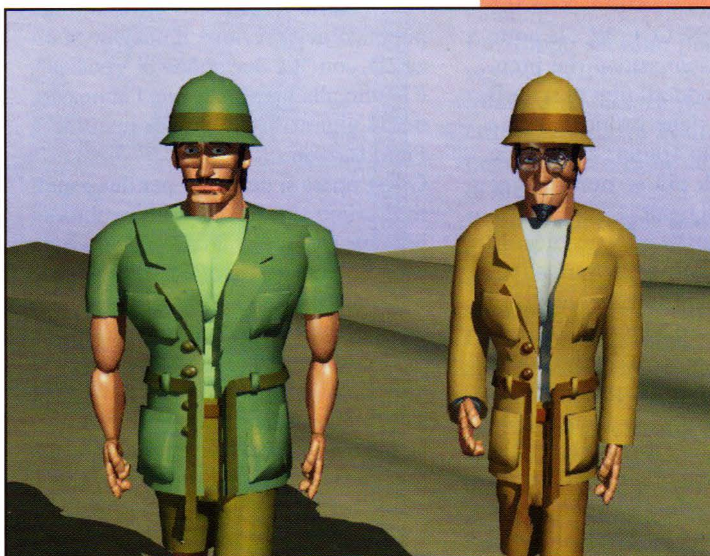
Frame tratto dall'animazione "L'antagonista" di Leonardo Fischiagrilli, realizzata con Amiga 4000, premiata dal pubblico con il secondo posto nella sezione Animazioni 3D.

Gli stand

Al secondo piano del Palazzo del Turismo erano situati un buon numero di stand, purtroppo le difficoltà che hanno coinvolto il nostro computer si sono fatte sentire, infatti erano presenti soltanto due espositori che trattavano hardware e software per Amiga.
Resta da dire che sia Axxel sia Fractal Minds presentavano una varietà di prodotti notevole, compresa qualche ghiotta novità.
La Axxel di Vicenza (Tel. 0444-325592), rappresentata da Eugenio Castellari, disponeva di un Amiga 4000/040 con scheda grafica Picasso II ed Emplant, in cui era inserito l'attesissimo modulo 586, ma purtroppo non è stato possibile utilizzarlo in quanto non era giunto in tempo il necessario aggiornamento del bios.
Sempre nello stesso stand era presente un Amiga 1200 fornito di scheda 68030 a 50 MHz e ben 32 Mbyte di Ram (modulo singolo), a cui era collegato un CD-Rom per mezzo dell'interfaccia SCSI2 PMCIA "Squirrel".
Tra i programmi in visione citiamo Scala MM400, Photogenics 1.0 dell'Almathera, Page Stream 3.0f (é in arrivo la release g) e Image FX 2.0, a detta dei responsabili è possibile far fronte a qualsiasi richiesta di software.
La Fractal Minds di Roma (Tel. 06-4464562) proponeva i CD-Rom della serie "Enhancere per Imagine" e "Lightwave", entrambi contengono brush, backdrop, oggetti, font, attributi e macro.
Inoltre era in vendita "Mother Little Helper" per Imagine, un Help in linea per Imagine e macro di alta qualità per



Frame tratto dall'animazione "Ombre e riflessioni" di Leonardo Fischiagrilli, il computer utilizzato è Amiga 4000 con Warp Engine 040 e scheda grafica Picasso II.



Frame tratto dall'animazione "Il gigante" di Francesco Franceschi, realizzata con Amiga 4000 e Imagine 3.0

Lightwave 3.5, con il relativo manuale in italiano.
Molte volte avrete sentito parlare di Maxon Cinema 4D; anche questo programma realizza opere in 3D, e dopo la versione in inglese è stata annunciata anche quella in italiano, ad un prezzo veramente competitivo (450.000 lire).
Altre interessanti proposte sono quelle relative ai programmi DataBase Professional (S. O. 2.0 o superiore) e Turboprint Professional 3.0, anche questi localizzati in italiano.
La società romana si occupa anche di importazioni dirette dalla Germania di CD-Rom, tra i quali era già in vendita presso lo stand "Aminet 5", che contiene oltre 400 Mbyte di nuovi programmi rispetto alla versione 4.

Il Concorso

La tendenza degli ultimi anni, che ha visto scendere il livello qualitativo delle animazioni in tempo reale 2D e soprattutto 3D, si è inesorabilmente confermata anche quest'anno; al contrario sono nettamente migliorate le sezioni dedicate al "Video Personal Computer" e "Video Graphic Workstation".
Durante il corso della rassegna e della cerimonia di premiazione, ci sono state numerose lamentele da parte degli autori riguardanti errate sincronizzazioni dell'audio e delle animazioni (in tempo reale), che a volte non hanno permesso di recepire lo spirito delle opere. Per il futuro sarebbe auspicabile che questi inconvenienti cessassero di verificarsi.
Nella sezione "Animation 2D" ha vinto meritatamente Simone Bernacchia, con "N. O. L. W. : la notte dei rottami", un'animazione che prende spunto dai cosiddetti film di serie B degli anni '50 e viene proposta come un vero e proprio trailer; forse lo si sarebbe capito di più se non fossero stati tagliati i titoli finali.
Bernacchia ha utilizzato un piccolo Amiga 500 con 3 Mbyte di Ram e l'intervento in fase di montaggio di un A4000, ora è passato ad un A1200.
In questa sezione si sono distinti anche Ugo D'Orazio con "L'apprendista", "Sfigher man" di Claudio Lanzoni con le avventure di un sfortunato super eroe, il semplice ma originale "Patente V" di Luigi D'agostini (menzione della giuria), che propone un esame di guida virtuale, e Iain McCaffrey con "Please release me", dall'inizio sorprendente e con un finale esilarante e spiazzante.
Il romagnolo Massimo Poletti era in concorso con due animazioni realizzate su Amiga 1200, la prima di queste "Tobia e gli invasori" è una sorta di cartoon che narra un'improbabile invasione extraterrestre, "risolta" da un innocuo cagnolino, la seconda invece "Il portiere imbattuto" è di livello inferiore, anche se l'idea di partenza risulta abbastanza interessante.
Pubblico e giuria sono stati d'accordo nell'assegnare il primo premio all'animazione 3D a "Two bad boys" di Pier Tommaso Bennati, già vincitore nella passata edizione nella stessa sezione, forte di un'efficace colonna sonora e di una simpatica storia, l'opera denota però qualche vuoto, con alcune sequenze che hanno sì il merito di intercalare l'azione, ma anche il difetto di far percepire al pubblico il finale, un po' più di pathos e sorpresa avrebbero permesso di raccogliere qualche merito in più.
Leonardo Fischiagrilli ha presentato in finale le animazioni "L'antagonista" (secondo premio del pubblico) e "Ombre e riflessioni", quest'ultima insieme a Luigi Baiocchi, l'artista romano (organizzatore con Francesco Franceschi del Pixel Art Expò di Roma) ha voluto realizzare con "L'antagonista" una versione su Amiga di una nota animazione (The Hit) creata su Silicon Graphics con software Wavefront.
L'operazione sembra aver fatto breccia più sul pubblico che sulla giuria, rimangono comunque innegabili lo sforzo e le capacità tecniche di questo prolifico autore.
Francesco Franceschi, premiato tra l'altro con il terzo posto attribuito dal pubblico nella sezione immagine statica 2D, con "Le due anime di Venezia", è giunto alla fase finale con l'animazione "I giganti", elaborata insieme a Piero Bazzoli.
Quest'opera si distingue per due aspetti: il primo riguarda la scelta voluta di limitare l'azione animata privilegiando il taglio cinematografico, interamente al servizio della gag finale, il secondo aspetto è quello dell'uso di due diverse piattaforme per la realizzazione dell'animazione, in questo caso infatti sono stati utilizzati un PC 386DX e Amiga 4000, e come software Imagine 3.0, notoriamente disponibile per tutte e due le board.
La frammentazione dei ricordi che risiedono nella mente umana è il tema principale di "Ricordi" realizzata da Paolo Seri che, partendo da una buona idea e una discreta realizzazione tecnica, si lascia trascinare da una colonna sonora davvero inopportuna (canzone di Madonna), buona comunque l'idea dell'utilizzo delle piccole sfere, che in questo caso meglio di ogni altra cosa rappresentano la visione dei ricordi.
Il solito Eric Schwartz ha messo d'accordo giuria e pubblico nella sezione "Video Personal Computer" con "A walk in the park", un divertente cartoon con protagonista l'affascinante "Amy the Squirrel".
A pari merito (premio della giuria) Renato Tarabella con "Sfaccio 2 - La vendetta", l'artista è ritornato sul luogo del delitto con il seguito di un'opera già protagonista a Riccione anni fa, anche in questo è stata utilizzata l'accoppiata Amiga (oggetti con lightwave) e PC.
Tarabella, a cui piace fare il verso a se stesso, ha riproposto un suo vecchio personaggio per ritornare "sulle scene", dopo un po' di tempo dedicato interamente alle realizzazioni grafiche per Videotime, sua è la sigla iniziale del TG di Italia 1 "Studio Aperto" (protagonista in qualche modo di Sfaccio 2) e delle trasmissioni "Ciao Ciao" e "Ciao Ciao mattina".
La motivazione invece del suo rientro in una manifestazione artistica riguarda la voglia di fare qualcosa esclusivamente per se stesso, al di fuori dell'attività professionale, un ritorno ad un vecchio e non dimenticato amore.
"Myriam" di Mirko Credito (A1200, Vidi 24 e software Scala MM300 e Deluxe Paint) ha proposto un divertente intermezzo, con uno stile che si distacca nettamente dalle altre opere in concorso, e che propone una via di mezzo tra il video e il cartone animato, la stessa giuria ha voluto segnalare questa realizzazione.
Un altro punto forte del Bit Movie '95 è rappresentato dalla sezione Video Graphic Workstation, dove ha naturalmente imperato il Silicon Graphics Indigo; segnaliamo il simpaticissimo "Mr. Sticky Bubble Gum" di Alex Tysowsky che descrive un caustico operaio addetto alla catena di montaggio, di una fabbrica che produce gomma da masticare, il quale rimane vittima del suo lavoro, tanto da diventarne involontariamente parte integrante. In concorso vi erano anche le pubblicità della "Shell" e rifacimenti in 3D di famosi spot come quello dei jeans Levìs 501, ribattezzato "Lavis

Bit.Movie & Bit.Music: le classifiche

BIT MOVIE 95
RISULTATI DELLA GIURIA

Sezione Animazione 3D
I° Two Bad Boys, di Pier Tommaso Bennati
II° Entropy II, di Woojin Chang
III° From moon to eternity, di Keitel Martin

Menzioni di merito

- Robo Jump, Marras Massimiliano
- Drop E. Perinelli, L. Fossato

Sezione Animazione 2D
I° N.O.L.W La Notte dei Rottami, di Bernacchia Simone
II° L'apprendista, di D'Orazio Ugo
III° Please release me, di Keitel Martin

Menzioni di merito

- Patente V, D'Agostino Luigi

Sezione Video Personal Computer
Ex-equo
La Giuria ha ritenuto opportuno indicare due opere data la diversità di approcci tecnici ed espressivi rilevata.

3D Sfaccio II la vendetta - Tarabella Renato
2D A Walk in the Park, Erich Schwartz

Menzioni di merito

- Get Out of My Mind !, Giorgio Sala
- Myriam, Mirko Credito
- Il Giocattolo, Mazzone Andrea

Sezione Video Graphic WorkStation
Wheel of the time, Bonnefous Albert

Menzioni di merito

- Johnny Be Good, Arnon Manor, Frederic Tretout

Premio per la Colonna Sonora Originale
Les models de Bockman

Sezione Still Image 3D
I° Amantes, Eva Cortese
II° Mamba, Graham Bill Jr
III° Neuropa, Tornisiello Fernando

Sezione Still Image 2D
I° Towards the end of this age a paranoic riddle will be unveiled
Toney Allen
II° Through the Looking Glass, Brice Jeff
III° Fantasy, Balestrini Massimo

RISULTATI DEL PUBBLICO

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE ANIMAZIONE 3D

1	Two bad boys, Pier Tommaso Bennati	1370
2	L'antagonista, Leonardo Fischiagrilli	565
3	Entropy II, Woojin Chang	555
4	Miracoli,	545
5	La stella di Twirl, Matteo Vallini	490
6	Fuga dal punto, Marco Campinoti	435
7	Ricordi, Paolo Seri	400
8	Robo Jump, Massimiliano Marras	265
9	Ombre e riflessioni, Fischiagrilli, Baiocchi	215
10	From moon to eternity, Martin Keitel	210

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE ANIMAZIONE 2D

1	Patente V, Luigi D'Agostino	1250
2	Sfigher man, Claudio Lanzoni	785
3	Tobia e gli invasori, Massimo Poletti	730
4	Please release me, Iain McCaffrey	570
5	L'apprendista, Ugo D'Orazio	540
6	N.O.L.W.:la notte dei rottami, Simone Bernacchia	500
7	The loose end, Keitel	270
8	017: fuga dal manicomio, Claudio Lanzoni	270
9	Il portiere imbattuto, Massimo Poletti	250
10	Blocked up reservation..., Gerd Struwe	165

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE DEMO

1	Tempesta, Philip Hoyer	780
2	The adventures of Asterix, Indastria Entertainment C.	525
3	Progetto per progettare, Marco Dufour ITALIA	390

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE STILL IMAGE 3D

1	Spazio, A. Angelici & M. Celestino	828
2	Neuropa, Fernando Tornisiello	656
3	Cecile dancing in my dream, Seiji Yoshimoto	527
4	Miracolo, A. Angelici & M. Celestino	449
5	AMANTES: L'era dell'acqua, Eva Fontana	410
6	Megalopolis, Benno Strauch	319
7	AMANTES: L'era dell'aria, Eva Fontana	309
8	Il mimo, Francesco Franceschi	279
9	AMANTES: L'era del fuoco, Eva Fontana	249
10	Il mondo sospeso, Stefano Lacchin	222

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE STILL IMAGE 2D

1	Electric Sunset Marc R. Hoffman	873
2	First Time, Eric W. Schwartz	666
3	Le due anime di Venezia, Francesco Franceschi	593

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE VIDEO PC

1	A walk in the park, Eric W. Schwartz	1330
2	Sfaccio 2 - la vendetta, Renato Tarabella	505
3	Get out of my mind!, Giorgio Sala	420

RISULTATI DEL PUBBLICO SEZIONE VIDEO WORKSTATION

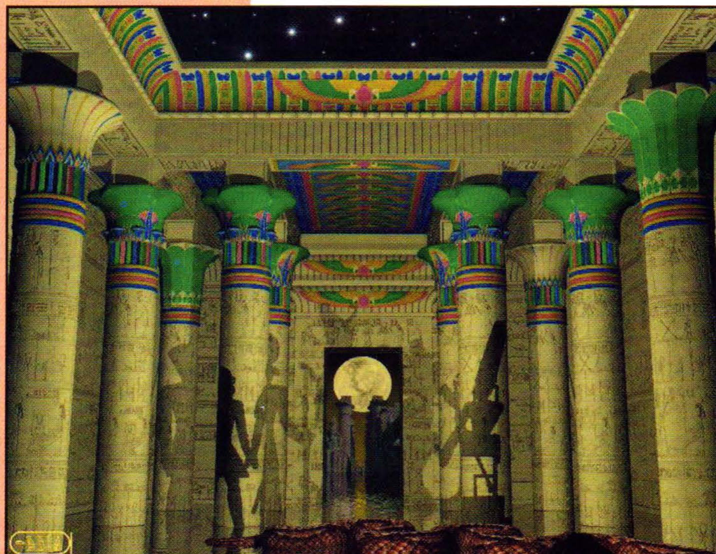
1	Sirena, Albert Bonnefous	880
2	Card Trick, Robert Herrick Russ	785
3	Zzzoe - the sea, Ernesto Paganoni	675

Bit.Music '95: Risultati della Giuria

1	Third Planet	Giovanni Amelotti
2	Tears of Sahara	Andrea Morales
3	La luna di Ende	Raffaele Olivieri
4	Heart Flight	Stefano Crespan
5	Virtualità Reale	Davide Ducceschi
6	Joyed	Antonio Martorella
7	Eclipse	Nico Timeo
8	Fantasia per strumenti digitali	Luca Scabbia
9	Piccola fuga in Re minore	Andrea Rieder
10	The evolving experience	Enrica Cristini
11	Concerto a "tre"	Umberto Sorbo
12	Summer Warm	Fausto Andriolo
13	Trolls	Valeriano Gaibazzi
14	Un sogno nell'alba	Sabino Fato
15	La danza del Diavolo	Mauro Silla

Bit.Music '95: Risultati del pubblico

1	Third Planet	Giovanni Amelotti
2	La luna di Ende	Raffaele Olivieri
3	Heart Flight	Stefano Crespan
4	Eclipse	Nico Timeo
5	Concerto a "tre"	Umberto Sorbo
6	La danza del Diavolo	Mauro Silla
7	Un sogno nell'alba	Sabino Fato
8	Piccola fuga in Re minore	Andrea Rieder
9	Trolls	Valeriano Gaibazzi
10	The Evolving experience	Enrica Cristini
11	Summer Warm	Fausto Andriolo
12	Joyed	Antonio Martorella
13	Virtualità Reale	Davide Ducceschi
14	Fantasia per strumenti digitali	Luca Scabbia
15	Tears of Sahara	Andrea Morales



"Philae" di Davide Bigazzi era in concorso nella sezione immagine statica 3D, il computer utilizzato è Amiga 4000, il software Real 3D v2.47, Personal Paint e TV Paint.

2501", citiamo inoltre l'osceno (ma simpatico) "Johnny be good" di Arnon Manor & Frederic Tretout, dove i genitali (maschile e femminile) si incontrano e concludono la serata con un romantico ballo (del mattone). L'ironia impera anche in "Card Trick" di Robert Herrick Russ che mostra come il due di fiori possa diventare un Re di quadri, quando questi si lascia vincere dal sonno; di tutt'altro genere invece "David Hale story" di Oliver Van Zeveren, in cui impera la solitudine e la disperazione di un recluso in un penitenziario di sicurezza, vittima di un vuoto assoluto che propone e deforma anche i pochi ricordi felici rimasti. Nella sezione immagine statica 2D segnaliamo Marc Hoffman, in concorso con "Approaching Dust Storm", "Electric Sunset" e Cosmos, realizzate su Amiga 4000 con Brillance. L'artista americano si distingue per i suoi paesaggi ed effetti naturali, con uno stile del tutto personale e non ripetitivo. La sezione Immagine fissa 3D proponeva in concorso tra gli altri "Neuropa" di Fernando Tornisiello (A4000), vincitore l'anno scorso con "Punto di Fuga", a cui è stata dedicata anche una parodia nella sezione Animation 3D realizzata da Marco Campinoti. Tornisiello si è aggiudicato il terzo premio della giuria con un'opera che ne conferma il lineare e semplice rigore estetica. Eva Fontana (A3000) con il suo studio sugli amanti, o come preferisce dire lei "una serie sugli amanti", ha proposto quattro immagini di forte impatto ed emotività, vincendo a pieno merito questa sezione; l'artista trentina stupisce anche come personaggio soprattutto per il contrasto tra la forza delle sue opere e la riservatezza della persona. Davide Bigazzi, autore di "Philae" (A4000 e software Real 3D v2.47, Personal Paint e TV Paint) si è ispirato agli acquerelli di David Roberts, realizzati durante un viaggio in Egitto, ricostruendo la sala Ipostila del Tempio di Isis, prima che fosse spostato a causa della diga di Assuan, tutti i motivi a colori sono stati realizzati a mano, mentre le inscrizioni geroglifiche provengono dalle tavole di Ippolito Rossellini. Oltre alla sezione Demo/Interactive multimedia, che proponeva una selezione di applicazioni multimediali visualizzate in tempo reale su monitor, tra cui "Sistema Informativo Leonardo" di Marco Dufour (Amiga), segnaliamo l'ottima iniziativa di indire due conferenze, tra cui quella dedicata agli sviluppi della computer grafica, tenuta da Alessandro Tasora, Antonio de Lorenzo, Alessandro Saponi e Roberto Barbieri, la quale è stata letteralmente presa d'assalto dal pubblico e seguita per tutta la sua durata.



La sala in cui venivano mostrati i filmati in concorso è stata tra le più frequentate dal pubblico.

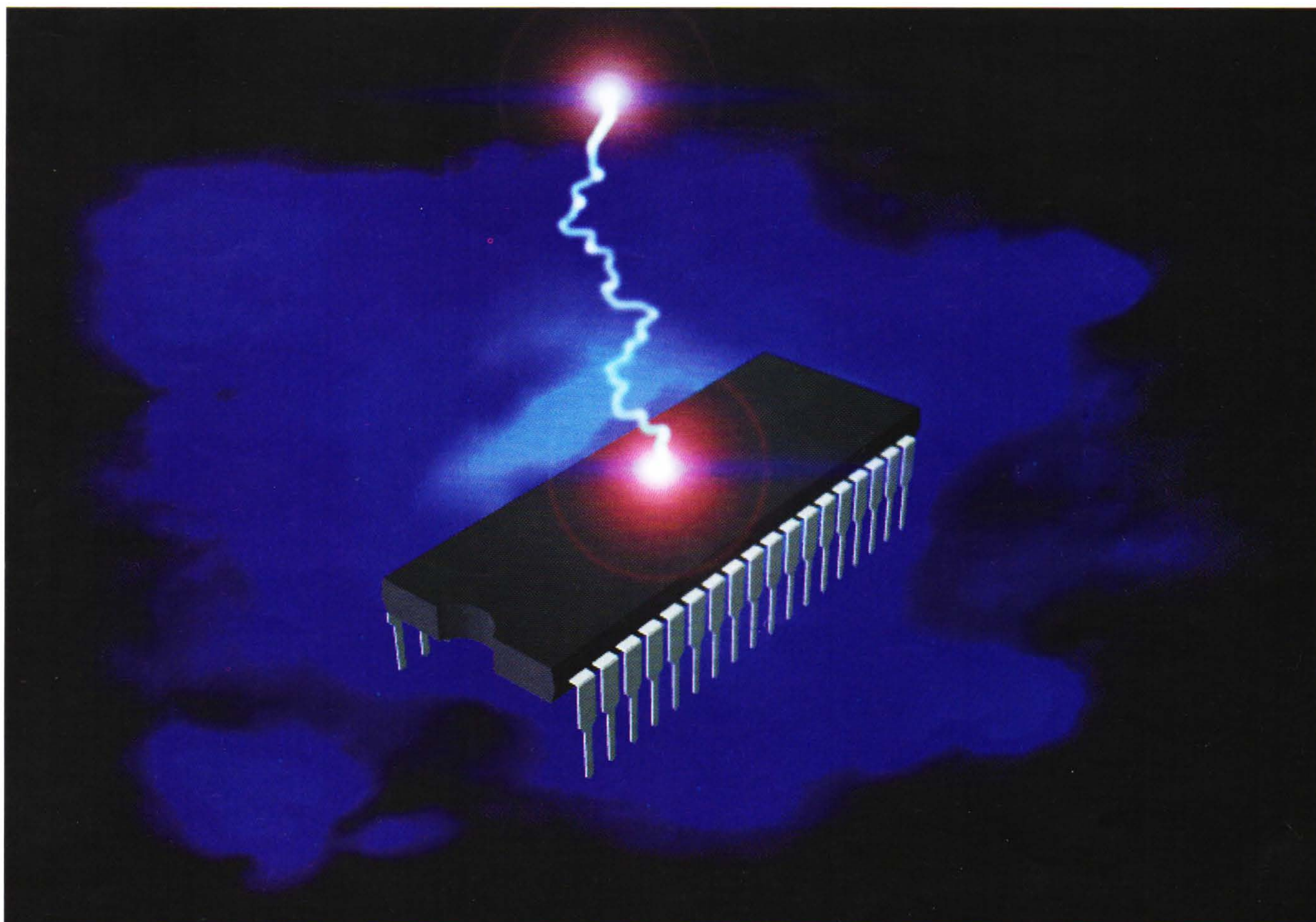
Appunti

L'ottava edizione del Bit Movie ha mostrato in qualche parte la crisi aperta dalle difficoltà della Commodore, dando spazio ad artisti che utilizzano altre piattaforme (notevole l'aumento dei Macintosh) e, se da una parte le animazioni in tempo reale hanno risentito della mancanza di autori affermati, le restanti sezioni sono state più che soddisfacenti. Le intenzioni degli organizzatori sono quelle di potenziare la manifestazione, e in questo senso ci è sembrata ottima l'iniziativa, anticipataci da Carlo Mainardi, di prevedere per tutte le giornate della prossima edizione, una serie di conferenze. Il Bit Movie ha comunque il merito di promuovere confronti tra autori, esperti e visitatori, e questo lo si è visto sia all'interno sia al di fuori del Palazzo del Turismo. La kermesse romagnola anche quest'anno ha lasciato qua e là rimpianti e discussioni, ma ha l'innegabile merito di aver appassionato i partecipanti e aver mostrato un'ampia sintesi della produzione grafica mondiale e avere inoltre incentivato e motivato vecchi e nuovi autori.



Hardware e consigli

Alcuni consigli per sopravvivere al nostro computer e ai suoi inevitabili acciacchi. Alla faccia di Murphy e di tutte le sue maledette leggi.



Dottor Amiga...

di *Maurizio Bonomi*

Ed ecco finalmente una serie di articoli che molti di voi avrebbero sicuramente voluto leggere nei momenti critici ("Cribbio! Non mi si accende più l'Amiga... ora che faccio?"). Abbiamo voluto condensare una serie di consigli per risolvere le problematiche più comuni riguardo all'hardware (i problemi di software li affronteremo quando avrete riparato il vostro Amiga!). Prima di iniziare vogliamo sottolineare e rimarcare questo importantissimo concetto: se avete il computer in garanzia (la Commodore sarà pure fallita, ma la garanzia è ancora valida, per cui occhio!) non azzardatevi ad aprirlo per nessun motivo. Pena la rottura dei sigilli e la perdita di ogni diritto di garanzia... Tramite questo articolo potrete, al massimo, farvi un'idea di cosa possa essere successo, così avrete qualcosa da dire al tecnico del centro assistenza quando gli porterete l'Amiga. Eppoi ricordatevi di non venirci a dire che

per causa nostra avete fuso il computer o che il tecnico vi ha detto che siete ignoranti; in questo articolo ci limiteremo a dare consigli su come risolvere piccole noie, non su come si riparano i computer. Ora che ci siamo responsabilizzati a vicenda, possiamo partire con l'articolo vero e proprio. In questo appuntamento ci occuperemo di problemi di carattere generale e di alcuni casi pietosi.

Espandi qui, espandi là

Partiamo da una delle peculiarità dell'utente Amiga (quello serio, non il famelico gioco-dipendente): egli non sembra mai essere contento di ciò che ha, quindi più possiede più desidera (e quindi più spende!). Questa irrefrenabile voglia di trasformare il proprio computer in una specie di HAL 9000 coinvolge più o meno tutti ma, soprattutto, i possessori di quel vecchio scatolone chiamato Amiga 2000. E qui che cominciano a spuntare i problemini di cui ci occupiamo in questa sezione. Cominciamo dai dischi fissi. Su Amiga, lo sappiamo tutti, abbiamo lo SCSI che permette di aggiungere fino a sette periferiche varie tra cui i succitati dischi fissi. Questo, però, non vuol dire che siamo autorizzati a "caricare" il nostro computer con una marea di byte. I dischi fissi sono apparecchiature che consumano parecchio e il nostro povero alimentatore può non sopportare un carico eccessivo di Megabyte rotanti! Come possiamo procedere allora? Per prima cosa dobbiamo controllare che tipo di alimentatore abbiamo e fino a quanto può reggere. Per fare questo ci basta dare un'occhiata dietro al computer (oppure sul manuale) e leggere la serigrafia che c'è nei pressi della ventola. Le prime versioni di B2000 (le 4.x) hanno un alimentatore da 170 W un po' sofferente e abbastanza delicato. In questo caso gli affamati di schede di espansione hanno due possibilità: primo, darsi una calmata; secondo, cambiare alimentatore. Scherzi a parte, ecco quello che dovreste fare: cercare di non riempire il computer di dischi fissi (per esempio: 50 Mb + 40 Mb + 80 Mb) anche se avete spazio da buttar via...Piuttosto vendetene qualcuno e pigliatene uno solo più grosso. Nel caso vogliate aggiungere anche alcune schede di espansione preventivate, anche un'eventuale sostituzione dell'alimentatore (quelli per PC compatibili vanno benissimo, purché siano almeno da 220 W). Attenzione ad alcune avvisaglie molto importanti: dischi fissi che si spengono in fase di copia file dai disk drive, oppure guru improvvisi e non ricuperabili indicano spesso (ma non sempre) una sofferenza di alimentazione. In questo caso provate a staccare progressivamente tutte le unità disco in modo da capire fino a che punto l'alimentatore regge il carico. Gli ultimi modelli di Amiga hanno meno problemi di alimentazione (grazie ad alimentatori più potenti e meglio costruiti) ma, anche in questi casi è meglio non esagerare. Nel caso dei dischi fissi SCSI, ricordatevi alcuni piccoli comandamenti: l'ultima unità SCSI deve avere i terminatori inseriti-attivati (pena rallentamenti in fase di boot); evitate il "fai da te" dei connettori SCSI, spendete qualche soldo in più per quelli già montati; ponete il disco di boot (quello più veloce in fase di accensione) all'ID 0 (riferitevi al manuale del disco fisso) accodando i rimanenti dischi in cascata. Per adesso, per quanto riguarda lo SCSI, ci fermiamo qui. Aggiungiamo anche alcuni consigli di carattere generale: non staccate o attaccate cavi periferici a computer acceso (le CIA sono quasi del tutto scomparse e se le bruciate sono affaracci vostri), non togliete i dischetti mentre la spia del drive è accesa, se spegnete il computer attendete almeno 30 secondi prima di riaccenderlo e, per ultimo, non aprite mai il computer con


Maurizio Bonomi

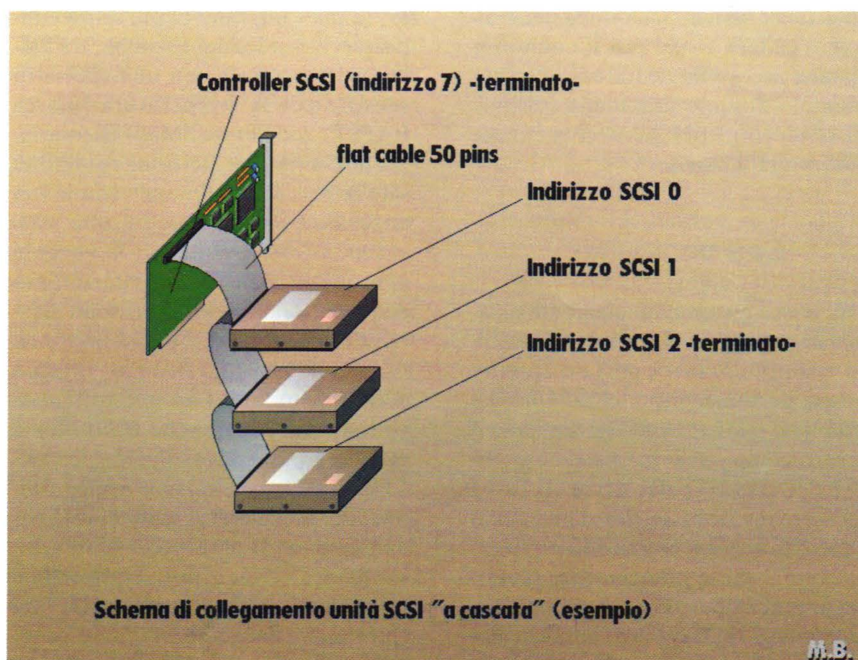
indosso pile o maglioni di lana (magari in una giornata di vento!) prima di aver scaricato tutta l'elettricità statica toccando un qualsiasi oggetto metallico (non verniciato!). Grazie!

Il posto di lavoro

Ed ecco alcuni consigli su come prolungare la vita al nostro computer. Spesso alcuni guasti sono provocati da una scorretta disposizione del computer nell'ambiente in cui lavoriamo. L'ergonomia è importante ma deve rispettare alcune regole fondamentali. Prima di tutto è vivamente sconsigliato mettere il computer + monitor + stampante sotto interruttore centrale (tipo quelle ciabatte multi-presa dell'ultima generazione); in questo modo provochereste degli shock violenti ai rispettivi alimentatori rischiando di bruciarli in poco tempo. Evitate di tenere il computer in luoghi troppo polverosi... e comunque prendete la buona abitudine di aprirlo ogni tanto (vedi nota introduttiva dell'articolo) e con una bomboletta di aria compressa eliminate i grumi di polvere nei pressi dei contatti. Anche la ventola, l'alimentatore e i drive esigono una periodica "soffiatina". Non ponetelo mai con il retro troppo vicino ad un muro; lasciategli un po' di spazio per favorire il ricambio di aria, soprattutto se avete CPU un po' "pompate" (il 68030 a 50 Mhz è una specie di centrale termica). Comprate subito un tappetino antistatico per il mouse; i pezzi di cartone sono da evitare (oltre tutto vi fanno anche fare la figura dei barboni). Non mettete le casse acustiche di fianco al vostro monitor, a meno che sia adeguatamente schermato (nel dubbio chiedete al vostro rivenditore). Non lavorate mai a distanza ravvicinata, rischiereste di rovinarvi la vista e arricchire ulteriormente gli oculisti. Se il computer rimane acceso per molte ore installatevi uno screen-blanker. E qui permetteteci di aprire una parentesi: quando parliamo di screen-blanker non intendiamo quelle specie di show colorati con effetti video mirabolanti, ma di un programma che spenga (si fa per dire) l'output video del computer, lasciando un bello e anonimo schermo nero. Lo scopo dello screen-blanker è di preservare i fosfori del monitor, non di occupare ulteriormente il computer! Con questo non vogliamo dire che gli altri siano dannosi per il monitor. Non sono degli screen-blanker ma dei semplici "gadget"; . Se poi il computer rimane acceso in vostra assenza (per esempio durante una lunga sessione di rendering) perché non spegnete addirittura il monitor?

Casi particolari...

Ora ci occuperemo di analizzare alcuni casi particolari che abbiamo raccolto tramite la vostra posta o tramite nostra personale esperienza. Uno dei problemi più frequenti che assillano il nostro computer è il "disallineamento" delle testine del drive. Il drive incriminato trova settori danneggiati dappertutto (anche nel nostro disco allegato... che è praticamente perfetto) e non vi permette di recuperare alcun file. L'unica soluzione consigliata dagli esperti è quella di buttarlo nella pattumiera e comprarne uno nuovo. Ma dato che noi siamo dei risparmiatori, possiamo darvi un'ultima speranza: provate a smontare il drive levandogli la copertura metallica, individuate il motorino che muove le testine e provate a ruotarlo su sé stesso allentando le due viti di fissaggio. Usando un disco perfetto (usate pure quello di Enigma) fate qualche tentativo fino a che il drive non trova più settori danneggiati. Questo metodo è una specie di scialuppa di salvataggio, ha una scarsa percentuale di riuscita e deve essere applicato solo in caso di vera necessità; perché se il drive non è disallineato ma ha solo le testine sporche... beh, allora rischiereste di disallinearlo veramente! Per pulire un drive vi sono molti prodotti adatti. Di solito sono composti di un dischetto con all'interno un disco in materiale morbido-spugnoso e un detergente da applicare sul dischetto. Basterà farlo girare un paio di volte a computer acceso (... certamente Amiga non potrà leggerne il contenuto!!) e il gioco è fatto. Un altro problema che affligge gli amighisti (specialmente quelli con il 2000 e il 4000) è quello del raffreddamento. Il 4000, lo sanno tutti, ha una ventola un po' "triste" e se avete qualche quattrino da parte potete preventivare di acquistarne una più potente. La ventola è un accessorio per il quale non ci si può permettere di risparmiare; più costa è più durerà nel tempo. Una ventola da quattro soldi, di solito, fa un caos infernale e ha una vita breve, mentre una ventola più "professionale" (e più cara) dura di più senza strapazzarvi le orecchie. Esistono, tra l'altro, delle ventole con una specie di sensore per la temperatura (marca PAPST modello Variofan) che variano la propria velocità di rotazione solo se necessario. Queste ventole (un po' costose) vanno bene su 2000, 3000 e 4000. Portatevi dietro la vecchia ventola da usare come riferimento dato che alcuni modelli possono essere più ingombranti e potrebbero non stare nell'apposita sede all'interno dell'alimentatore. Con questo tipo di ventola risolvete anche il problema del rumore che, specialmente nel vecchio 2000, è decisamente insopportabile. Per rimanere in tema di raffreddamento, ecco un altro caso interessante. La scheda per Amiga 2000 Over the Top prodotta dall'Hardital (ma anche la maggior parte delle schede 68040 per A2000) monta un 68040-25 "overclockato" a 30 Mhz. Per questo motivo la CPU viene fornita di un'aletta metallica di raffreddamento e di una piccola ventola montata sul dorso. Ma in alcune condizioni climatiche particolari (durante i torridi pomeriggi di agosto...) si verifica un fenomeno molto fastidioso. Il 68040 durante i calcoli pesanti rallenta fino alla stasi completa impallando l'intero computer. Questa reazione è un processo cautelativo che la CPU attiva in modo da evitare il pericolo di fusione. Come risolvere questo problema? Spesso e volentieri il possessore di acceleratrici di questo genere possiede anche un bel disco fisso (che scalda pure lui) e qualche bella scheda di espansione (veri tappi per l'aria). Possiamo imboccare due strade: la prima sta nel cambiare il dissipatore con uno più alto (quello fornito dal buon Ing. Bianco è un po' sottodimensionato). Dovete acquistarne uno alto almeno 8 mm e fissarlo sopra il chip dopo aver unto entrambi i lati con una speciale pasta per dissipatori (la trovate presso i negozi di elettronica). Il fissaggio avviene, di solito, tramite due piccole zanchettine che si agganciano al bordo del processore. Aggiungeteci anche una piccola ventolina (anche se di solito viene venduta insieme al dissipatore) in modo da facilitare il ricircolo dell'aria all'interno delle alette. Se questo non bastasse, non disperate! Noi abbiamo avuto questo problema e siamo riusciti a risolverlo egregiamente. Dato che la scheda acceleratrice chiude il passaggio di aria tra la zona degli slot e quel-

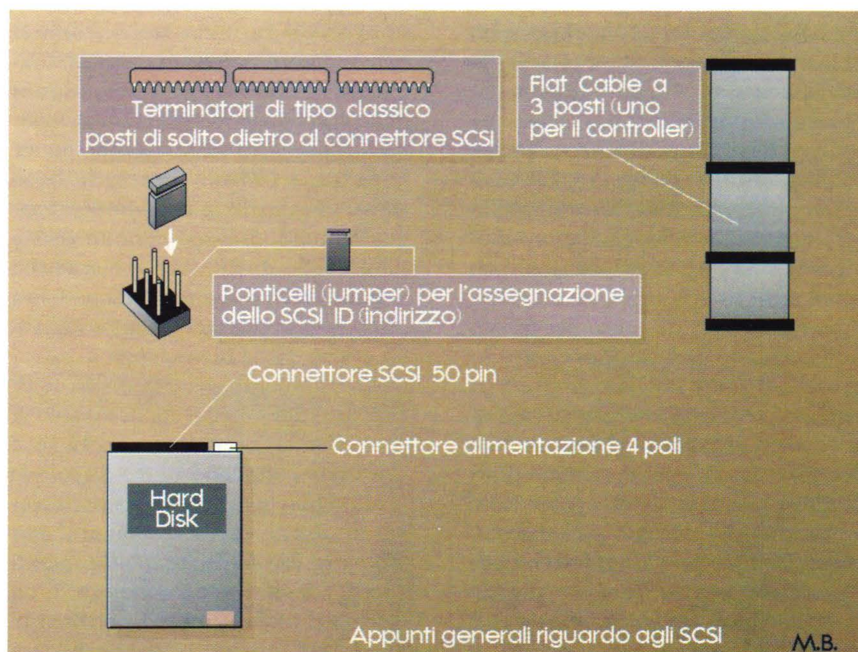


Schema di collegamento unità SCSI "a cascata" (esempio)

la dell'alimentatore (dove c'è la ventola), si viene a creare un pericoloso ristagno di aria calda nei pressi della CPU. A questo punto basta allontanare il più possibile le altre schede (se ci sono) dall'acceleratrice in modo da creare un piccolo serbatoio di aria, aprire gli slot vuoti (togliendo le coperture metalliche) e mettere una piccola ma potente ventola all'imboccatura di queste ultime. La ventola dovrà soffiare all'interno del CASE (l'opposto della ventola dell'alimentatore); in questo modo si verrà a creare una discreta corrente d'aria che passerà anche all'interno delle alette del dissipatore. Dopo questo intervento non avrete più un computer ma una sorta di centrale eolica !

Periferia

Ora affronteremo un argomento piuttosto importante e alquanto delicato. Come espandere il nostro computer e vivere felici e contenti. Già, perché spesso appena aggiungiamo una nuova e fiammante periferica capita che Amiga cominci a fare le bizze e smetta di "collaborare". Non servono i cazzotti sullo chassis e neanche le imprecazioni... le cose vanno fatte bene prima! Ora... volete aggiungere un nuovo disco fisso? Oppure avete in progetto di prendere una bella scheda grafica? Se avete una certa esperienza nel campo delle installazioni beh, un ripasso non vi fa poi così tanto male (a meno che non siate dei mostri di bravura, in questo caso siamo in attesa di una vostra collaborazione tecnica!). Nel caso ne avete poca, continuate a leggere questi suggerimenti. Buttiamoci nel vivo dell'argomento vedendo come aggiungere un secondo disco fisso (teoria, pratica e finezze varie) e alcune piccole perle riguardo alle schede auto-config. Siete pronti? Ok, partiamo!



Appunti generali riguardo agli SCSI

Aggiungi un HD all'Amiga

Il fabbisogno di mega è comune a tutti i computeristi, più ne hai più ne vuoi. E quando lo spazio comincia a venire meno, ecco che arriva un altro hard disk! Grazie alle interfacce SCSI se ne possono aggiungere fino a sette. Quindi le possibilità di espansione possono accontentare anche i più affamati di byte! In questo caso non parleremo dei controller di tipo IDE che riteniamo siano un po' un insulto alla versatilità di Amiga impedendogli di accedere a una miriade di periferiche e supporti magnetici con la sola "scusa" di una maggiore convenienza commerciale. I possessori di Amiga 4000 dovrebbero possedere almeno un controller SCSI (ne esistono diversi tipi e anche la mitica A2091 funziona bene; chi non ci crede venga qui in redazione...) e relegare l'IDE interno alla funzione di disco-boot. D'altronde non potendolo eliminare radicalmente...

Ma torniamo al problema. Arriva un disco fisso nuovo di pacca. Come dobbiamo procedere? Generalmente non è il primo, dato che comprare un controller senza disco fisso è un acquisto un po' strano! Comunque il discorso più valere anche in questo caso. Le operazioni da fare sono molte ma non complicate. Prima di attaccare qualsiasi filo dobbiamo fare il punto sulla situazione del nostro sistema. Procuriamoci un programma di settaggio; generalmente va bene quello fornito con il controller altrimenti si può usare HDToolBox aggiungendo la riga SCSI_DEVICE_NAME=NOME.DEVICE nel caso si tratti di un controller non-Commodore (fate riferi-

mento al manuale del controller per quanto riguarda il nome del device). Lanciate il programma e controllate che in ID (indirizzo) si trovi il disco fisso già presente. Se le cose sono state fatte con intelligenza dovrebbe trovarsi all'indirizzo 0, altrimenti prendetevela con chi ve lo ha installato! Fatto questo prendete il nuovo disco fisso e configuratelo con l'ID successivo... vale a dire, se l'ultimo disco fisso della vostra catena SCSI si trova all'indirizzo 2 voi dovrete assegnare al nuovo HD l'indirizzo 3. Come fare? Se il disco fisso non è di tipo fuori-standard dovrebbe esserci una fila di 3 ponticelli sulla scheda di controllo; le diverse combinazioni di questi ultimi assegnano l'indirizzo SCSI. Il sistema usato è quello binario; i programmatori lo sanno trattare sicuramente... gli altri provino a seguire il discorso. Il primo ponticello vale 0, il secondo 1 e il terzo 2. Per ottenere il giusto indirizzo dovete elevare 2 al valore del ponticello che andate per chiudere. Così elevando 2 alla 0 otteniamo 1, elevando 2 alla 1 abbiamo l'ID 2 e così via. Chiaramente per ottenere i numeri 3 5 e 6 dovremo aggiungere un secondo ponticello. Per esempio; due ponticelli sul primo e sul secondo assegnato l'HD all'indirizzo 3. Non ci sembra poi così difficile capire che non mettendo alcun ponticello otteniamo l'ID 0... Se avete riscontrato un "buco" nella vostra catena SCSI o se il vostro unico HD è assegnato ad un valore diverso da 0 provate a tappare questo "gap" con il nuovo arrivo. Scelto l'ID da assegnare al disco fisso possiamo passare all'installazione. Se avete già una piattina SCSI capiente (cioè con tanti attacchi) allora siete a posto, altrimenti abbiamo da darvi un solo avvertimento. Non fatevela da soli! E' preferibile acquistarne una già montata che darsi al fai-da-te. Spendete qualcosina in più, ma siete sicuri di non creare pericolosi cortocircuiti che rischierebbero di mandare in palla l'intero sistema. Tra l'altro gli attacchi SCSI sono molto delicati e se non avete l'attrezzatura giusta è facile spaccarli, vanificando così il vostro progetto di riduzione dei costi! E' venuta l'ora di attaccare il nostro fatidico disco fisso. La catena SCSI DEVE rispettare l'ordine degli SCSI ID, questo vuol dire che il primo dopo il controller dovrà avere l'ID più basso e i successivi seguiranno l'ordine dei numeri naturali (per esempio: 1, 2, 3 e così via). L'ultimo dovrà avere una cosa in più rispetto agli altri. I terminatori. Come riconoscerli? Nei casi più semplici sono tre affarini oblunghi colorati (neri, gialli o rossi) con una fila di piedini e vengono chiamati "array di resistenze". Nei casi particolari abbiamo dei ponticelli che controllano l'attivazione o meno della terminazione (ad esempio i vecchi dischi fissi marcati NEC) di solito ben segnalati, oppure una sorta di chip zoccolato facilmente removibile. In questi casi un po' difficili è meglio consultare chi vi ha venduto il disco fisso oppure un tecnico. Riconosciuti i terminatori abbiamo due possibili operazioni: se il disco fisso non è l'ultimo della catena SCSI dovranno essere rimossi. Solo il controller (che di solito li ha saldati) e l'ultimo disco fisso dovranno essere "terminati", pena il mancato riconoscimento di tutte le unità a valle della terminazione. Fate riferimento allo schema che troverete su queste pagine. Fatta questa ultima operazione potreste incontrare due ulteriori problemi: lo spazio di installazione e/o la presa di corrente. Nel primo caso... beh, dovevate pensarci prima. Nel caso dell'Amiga 2000 potete fissarlo (tramite apposito adattatore facilmente reperibile in negozio) nella "bay" del drive da 5 pollici. Nel caso del 3000 e del 4000 la cosa si fa un po' dura. Nel caso ci sia abbastanza spazio al di sopra del primo disco fisso non ci sono problemi. Altrimenti se il disco fisso non è una "stufa" ma un low-profile (grande come un drive da 3 pollici) potete piazzarlo nella seconda "bay" riservata al secondo disk drive (a meno che non sia già occupata). Nessun problema (almeno si spera) per i tower! Per quanto riguarda le prese di corrente il discorso si fa complicato. Se avete finito tutti i connettori a disposizione dovrete per forza contattare il vostro centro di assistenza in modo da installare un ulteriore connettore. Lo sappiamo anche noi che esistono deviatori e adattatori di vario genere, ma quando si tratta di alimentazioni è meglio affidarsi alle mani di un esperto qualificato. Le fusioni e le bruciature sono in agguato e si pagano molto care! Una volta collegato il tutto, il controllo passa al vostro programma di installazione.

AutoConfig o non AutoConfig ?

Una delle migliori caratteristiche di Amiga sta nell'estrema facilità di espansione. Aggiungere una scheda è, spesso, un gioco da ragazzi. Tutto il contrario dei PC, dove aggiungere una scheda spesso si traduce in un'autentica odissea tra canali IRQ, interrupt, BIOS e altre schifezze...

Elenco sommario di alcune "vecchie" interfaccie SCSI e dei loro relativi device.

Controller	Nome device
GVP HC8+ SCSI	gvpscsi.device
Commodore A2091 SCSI	scsi.device
Commodore A2091 XT	xt.device
Nexus SCSI	nexus.device
ICD SCSI	icdscsi.device
Synthesis SCSI (Over the Top)	syndisk.device
IVS SCSI	IVS_SCSI.device/IVS_SCSIpro.device

SCSI DEVICE INFORMATION

ID	Type	Manuf	Model	Ver	MaxBlocks	ANSI	SIZE Real	SIZE Format
0	DISK	QUANTUM	LP52S 950509405	2.8	102170	SCSI-2	49MB	49MB
1	DISK	NEC	D3841	0005	87999	SCSI-1	42MB	42MB
2	DISK	IBM	0661371	B i	625355	SCSI-2	305MB	305MB

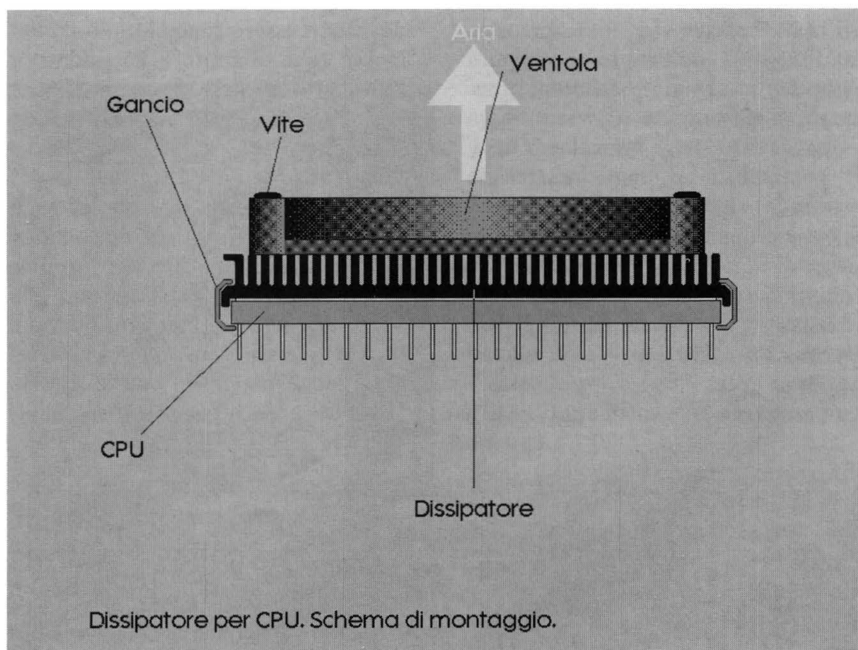
Amiga usa la cosiddetta tecnologia "PLUG & GO" e cioè "metti e vai". Tutto questo grazie ad una complessa logica di configurazione che permette al computer di riconoscere automaticamente la scheda inserita senza il benché minimo intervento da parte dell'utente. Esistono dei casi particolari (come ad esempio molte schede grafiche) dove bisogna caricare del software di supporto, ma comunque rimaniamo sempre al di sotto dei 30 minuti di lavoro. Questa splendida logica di autoconfigurazione esige, però, alcune accuratezze. Le schede vanno sempre inserite in un ordine ben preciso. Facciamo un esempio pratico. Amiga 2000 con scheda Progressive 040 installata nello slot CPU: vogliamo aggiungere un controller GVP HC8 con HD e 2 Mb installati e una scheda grafica Picasso. La Progressive 040 possiede un gestore di memoria molto ben congegnato. Come tutti sanno l'Amiga 2000 è caratterizzato da un limitato spazio di indirizzamento, infatti può essere espanso fino ad un massimo di 8 Mb di Fast Ram. La Progressive permette l'inserimento di RAM fino ad un massimo di 32 Mb. Come è possibile? Semplice, la memoria aggiuntiva non è AutoConfig. Questa RAM speciale viene vista dal sistema grazie ad un gestore di memoria "estesa" (simile ma non troppo a quelli per PC, dato che la RAM non è paginata) presente sulla scheda stessa e richiamato da un programmino al momento dello startup. Ciò comporta diversi vantaggi ma anche un piccolo svantaggio. Se si possiede un controller DMA (cioè che accede direttamente alla RAM) quest'ultimo potrebbe non andare o funzionare male. Infatti la memoria estesa (o meglio, a 32 bit) non supporta il DMA, dato che viene mappata al di fuori dello spazio di indirizzamento del 2000. Ma ai tecnici della progressive non è sfuggito neanche questo. La PP&S 040 possiede una caratteristica unica. I primi 2 Mb vengono dichiarati AutoConfig in modo da permettere il DMA alle schede che ne fanno uso. Ma torniamo al problema delle due nuove schede di espansione da aggiungere: un controller DMA con RAM 16 bit installata e una scheda grafica Picasso con RAM installata. Entrambe le schede sono autoconfig, per cui la loro memoria viene inserita nello spazio di indirizzamento. All'accensione, Amiga scansisce il bus di espansione partendo dallo slot centrale e arrivando all'ultimo slot Zorro-II laterale (gli slot ISA, chiaramente, non sono AutoConfig). Per questo motivo un errore grave sarebbe quello di inserire nel primo slot la scheda Picasso e, successivamente, il controller con la RAM installata. In questo modo, dato che la RAM della Picasso è dedicata al frame-buffering e quindi non allocabile direttamente dai programmi, si verrebbe a creare una lista di memoria spezzata in tre tronconi. Nel primo chunk (troncone, appunto) avremmo i 2 Mb della 040, nel secondo i 2 Mb della Picasso (non usabili) e nel terzo gli ulteriori Mb installati sul controller. Con questa configurazione Amiga vede tutta la RAM autoconfig ma non può allocarla interamente dato che la trova spezzata. La soluzione del problema è semplice. Dobbiamo tassativamente seguire la direzione di lettura del bus di Amiga; prima le schede di espansione RAM (con o senza controller per dischi fissi), poi il resto (schede grafiche, sonore e digitalizzatori). Se avete una scheda acceleratrice che non possiede alcun tipo di RAM autoconfig (come ad esempio la Over the Top dell'Hardital) e in più avete un'altra scheda che usa il DMA, vi consigliamo di aggiungere una piccola espansione di memoria (a meno che la vostra scheda non ne permetta l'inserimento... come la A2091) in modo da creare un piccolo buffer DMA. Tutto il sistema ne trarrà beneficio, specialmente nel caso di controller SCSI. Esiste anche una soluzione alternativa: potete affidarvi ad un controller senza DMA come l'Octagon o il Nexus. L'unico svantaggio è che questi controller si mangiano il 90% della CPU durante l'accesso al disco fisso; per cui addio lettura in tempo reale di animazioni, audio & company. Schede come la V-Lab motion (digitalizzatore video con encoding/decoding JPEG) hanno bisogno di continui accessi al disco e CPU libera per il trasferimento dei dati da/per la memoria. Se operate nel settore audio/video e della computer-graphic fate bene i vostri conti.

Concludendo

Per questa volta abbiamo finito. Abbiamo affrontato solo alcuni dei problemi che abbiamo incontrato durante i nostri anni di convivenza con Amiga. Siccome siamo del parere che "non si finisce mai di imparare" vi esortiamo a scriverci e a sottoporci i vostri problemi.
Cercheremo di portarvi delle soluzioni che potrebbero essere utili sia a voi sia a chiunque si trovi nella vostra situazione. Nel frattempo aspettiamo le vostre lettere (anche numerose, non ci spaventiamo) e vi diamo appuntamento al prossimo numero di Enigma.

Salute a tutti voi.

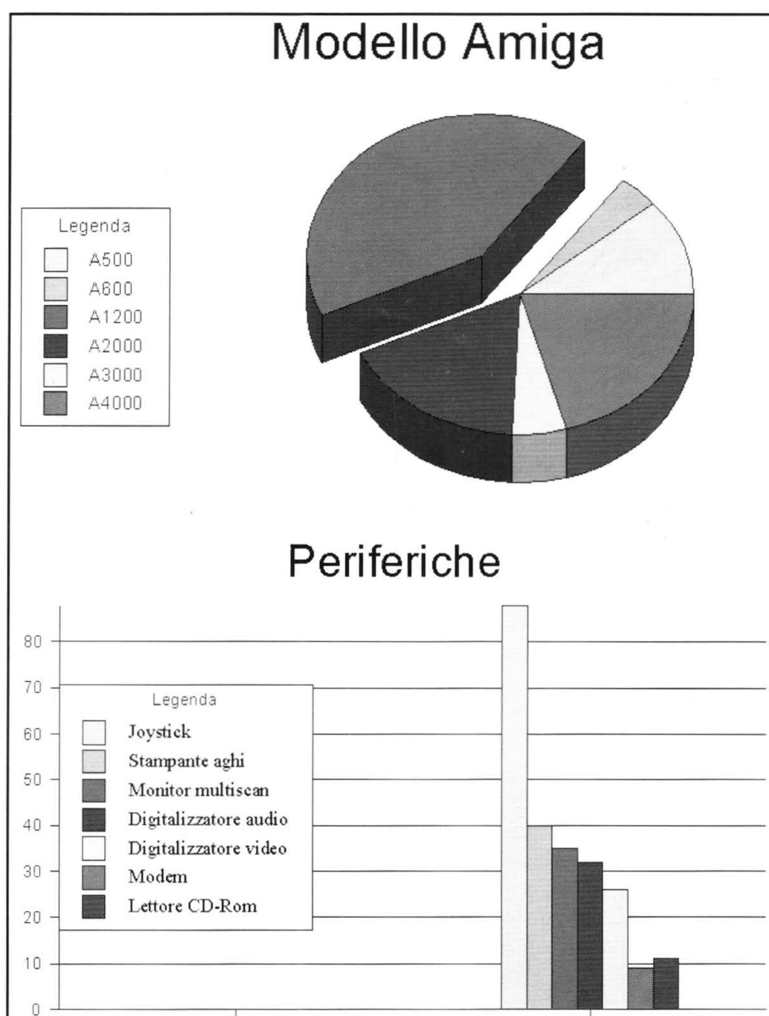




Dissipatore per CPU. Schema di montaggio.

I nostri lettori

Ecco i risultati del sondaggio fatto negli ultimi mesi. I sistemi, le esigenze e le speranze dei nostri amici lettori di EAR

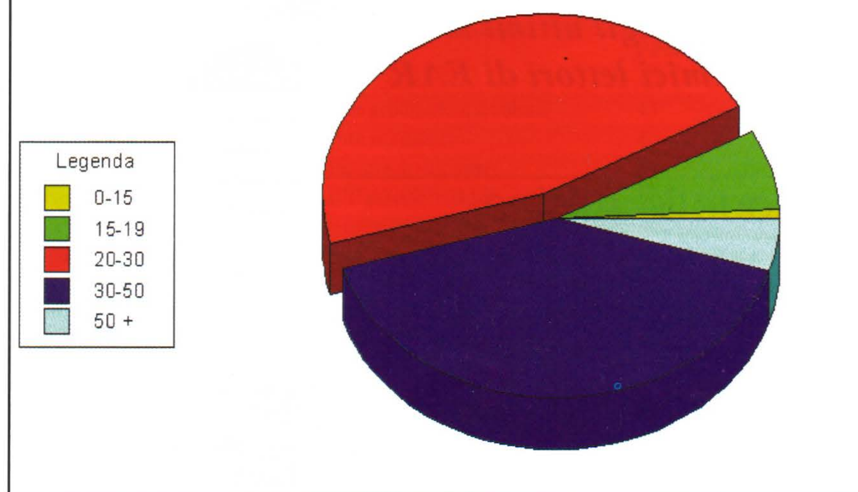


In barba agli exit poll

di ***Luigi Callegari***

La raccolta dei questionari, raggiunti via fax e per posta da tutta Italia, ha superato le nostre previsioni. Sono arrivati a tutt'oggi, 12 maggio 1995, ben 197 questionari debitamente compilati dai lettori di EAR, da noi pazientemente analizzati per capire chi sono, che cosa hanno e come possiamo offrire loro sulle pagine della nostra rivista. Abbiamo pensato che interessi a tutti sapere alcuni dei dati emersi.

Secondo i nostri questionari, praticamente tutti i nostri lettori hanno un'età compresa tra i venti e i trent'anni (47%) o tra i trenta e i cinquanta (41%), quasi equamente distribuiti. Il reddito è molto oscillante: probabilmente è dovuto alla diffusione di Amiga tra studenti (notoriamente "squattrinati") e lavoratori; infatti circa il 38% dei lettori si dichiara "impiegato" e circa il 25% "studente", seguiti a ruota da un 10% di "liberi professionisti" e da un 7% di "operai" e man mano dalle altre professioni. Segno che Amiga è un sistema piuttosto diffuso tra varie fasce di popolazione.



L'utilizzo del calcolatore è sempre molteplice, e circa metà dei lettori indica di usare Amiga per hobby o divertimento (51% e 16%, per un totale di 67%), alcuni per lavoro (16%) e circa altrettanti per lo studio (14%).
Molteplici, naturalmente, anche i campi di applicazione, ma pressoché tutti (94%) i lettori usano Amiga per la grafica, il 56% per intrattenimento, il 22% per musica e, scendendo, negli altri campi.

I sistemi

I lettori di EAR sono sicuramente piuttosto evoluti, dal punto di vista dell'hardware. Come prevedibile, il modello più diffuso è Amiga 1200 (43%), mentre meno prevedibilmente, ben il 21% dei nostri lettori possiede un A4000, poi il sempreverde A2000 (18%), A500 (10%) ed il restante 8% degli Amiga 3000. I dati sono interpretabili in vario modo: Amiga 1200 è sicuramente una macchina che sposa economicità, espandibilità graduale e buona potenza di base. Amiga 500 è una macchina oramai superata per gli utenti evoluti, mentre Amiga 3000 ha sofferto di un prezzo di vendita eccessivo e di chipset ECS (già "vecchio" quando uscito); la buona diffusione di Amiga 2000 si spiega, probabilmente, con il fatto che è stata la prima macchina espandibile professionalmente e molti utenti, avendo investito in essa, non se la sono sentita di cambiarla con modelli successivi. Difatti, un buon Amiga 2000 espanso con schede grafiche ed acceleratrici non ha nulla da invidiare ad Amiga 3000 e 4000!
Per quanto riguarda la configurazione di memoria, va notato che solo i possessori di sistemi espandibili (A2000, 3000 e 4000) dispongono normalmente di memoria aggiuntiva, mentre i possessori delle macchine più piccole solitamente (74% dei casi) dispongono della sola memoria di base. Gli hard disk sono pressoché tutti (83%) oltre i 120 Mb nei sistemi evoluti (2000, 3000 e 4000) e invece molto spesso (76%) "di base" negli Amiga 1200 e 600.
Una certa sorpresa, per noi, è stata la disponibilità di schede grafiche, davvero povera: solo il 18% complessivo dei nostri lettori dispone di una scheda grafica, pressoché sempre la Picasso (11%) e solo raramente una EGS (3%) od altre schede (5%). Si spiega probabilmente con l'alto costo, la scarsa rete di vendita e la misera assistenza di alcune schede in Italia, nonché con la qualità che spesso non giustifica la spesa. Difatti, oltre la scheda grafica, riservata tipicamente ai possessori di A2000, 3000 e 4000, occorre anche acquistare un monitor adeguato e, talvolta, anche della RAM di espansione.
Per quanto riguarda le periferiche, la più diffusa è ovviamente il joystick (88%), seguito dalla stampante ad aghi (40%), dal monitor multiscan (35%), dal digitalizzatore audio (32%) e video (26%). Come sospettavamo, tra gli utenti Amiga che leggono EAR è ancora piuttosto scarsa la diffusione di modem (9%) (con conseguente scarso interesse per un'eventuale banca dati della rivista, come da domanda numero ventisette)) e di CD-Rom (11%).

Lettori ed EAR

I nostri lettori sono davvero tutti contenti della veste grafica di EAR, vorrebbero pressoché tutti più articoli tecnici sostanzialmente (mentre i videogiochi non interessano molto), hanno una concezione buona od ottima dello shareware ma purtroppo relativamente molti (23%) reperiscono con difficoltà la rivista. Per quanto riguarda le medie dei voti delle varie sezioni della rivista, eccoli in ordine decrescente:



Recensioni: 7,8
Grafica: 7,7
News: 7,3
Musica: 6,9
Posta: 6,7
Dischetto: 6,6

anche se sono difficilmente interpretabili, perché una percentuale altissima di lettori non ha espresso voti, o li ha espressi solo parzialmente sulle rubriche che legge (e che evidentemente gradisce), mentre altri hanno probabilmente votato in base a criteri di interesse piuttosto che di qualità stimata.
Quasi tutti i nostri lettori leggono anche altre riviste specializzate, e molti ne leggono anche tre o quattro, tra le quali varie riviste straniere. Evidentemente è un segno che EAR può confrontarsi più che dignitosamente con riviste dotate di mezzi e risorse ambientali ben superiori alle nostre italiane, fungendo da indispensabile complemento per molti possessori di Amiga.

Valutazioni

Il nostro sondaggio ci ha chiarito sufficientemente le idee, anche se non ha riservato molte sorprese tra quello che ci aspettavamo fossero i nostri lettori: persone dotate di attrezzature molto buone e espanse che, evidentemente, comprano riviste come EAR per essere aggiornati sulle novità ed imparare ad usare il proprio elaboratore.
Ora sappiamo anche che iniziative come l'inserimento di un CD-ROM nella rivista, o dell'apertura di una banca dati, interesserebbe proprio pochi lettori. Analogamente, la stima verso le nostre recensioni indica che l'approfondimento e lo scrupolo dei nostri collaboratori, tutti molto esperti e spesso utenti (semi) professionisti di Amiga, appaga noi ed i lettori. Sicuramente il dischetto, giudicato sufficiente ma per poco, va ritoccato, ma bisogna tenere conto che occorre fare precise scelte per riuscire ad offrire in 800 K materiale interessante per tutti: alla fine, spesso, si riesce a non accontentarvi totalmente. Va però considerato che per moltissimi lettori, sprovvisti di modem, di negozi specializzati di software, il materiale offerto da EAR rappresenta l'unica boccata di ossigeno per i loro floppy disk driver.
Va anche notato che i nostri lettori vogliono spessissimo più articoli tecnici e meno fronzoli in EAR: è evidente che chi ama i videogiochi non legge EAR, dato che esistono riviste specializzate, ma il nostro scopo è sempre stato di offrire un servizio di informazione utile a tutti gli utenti Amiga: dal super-professionista che, ogni tanto, comunque vuole giocare o svagarsi con Amiga (e pressoché tutti lo fanno, abbiamo visto), al giovane apprendista che, avendo magari comperato Amiga per giocare, scopre con la nostra rivista che può essere usato per una moltitudine di attività intelligenti e varie.
Quello che è certo è che faremo tesoro delle informazioni avute dai questionari e, rinfrancati dalla stima e dalla collaborazione dimostrata dai nostri lettori (che sono parecchie migliaia), superata la lunga crisi di Commodore, cercheremo di offrire sempre di più sulle pagine della rivista e sui settori del dischetto. Un ringraziamento va a tutti coloro i quali ci hanno aiutato rispondendo al nostro appello.



Situazione Commodore

Il resoconto dettagliato dell'Asta in cui la Escom ha acquisito a sorpresa la Commodore International, le prime interviste e le novità sulla politica della Escom.



Ha vinto il Super Marco

di ***Marco Milano***

E così, a sorpresa, dopo avere messo i marchi di cui era proprietaria nelle mani dei liquidatori, la Escom se li è ripresi insieme a tutto il pacco. Come avrete appreso nello scorso numero, è stata infatti la Escom, azienda tedesca leader nel campo della distribuzione di computer, ed aggiudicarsi l'asta del 20 aprile scorso in cui è stata finalmente decisa la sorte della Commodore.

Dopo avere appreso la notizia molti di voi si saranno chiesti cosa sarà del nostro beniamino, quali politiche la società teutonica intenda adottare, o saranno curiosi di conoscere i dettagli dell'acquisizione: noi vi forniremo quante più informazioni ci giungeranno. Iniziamo con il resoconto dell'Asta riportato e confermato da persone presenti quel fatidico 20 aprile.

Incredibilmente, la Commodore UK non ha fatto alcuna offerta. Sembra che i finanziatori si siano

stufati, e l'abbbiano lasciata a fare una figuraccia davanti ai liquidatori: la hot line degli inglesi, sempre attiva, ha riportato la dichiarazione ufficiale della Commodore UK in cui si comunica che Pleasance e compagni si sono resi conto che la loro offerta "indipendentemente finanziata" sarebbe sicuramente stata superata dalla Escom (potenza del Supermarco?), e così hanno deciso di non partecipare all'asta, iniziando contemporaneamente ad intavolare rapporti con i potenziali vincitori per raggiungere almeno lo scopo di avere voce in capitolo sulle prime decisioni operative della Escom.
Ancora più incredibile, nemmeno la CEI ha presentato la sua offerta, ma a sorpresa si è accordata con una famosa casa americana di PC-compatibili, la Dell, in modo da avere le potenzialità economiche per controbattere i tedeschi, ed è stata la Dell a fare l'offerta.
La prima offerta, della Escom, ammontava a 5 milioni di dollari; alle ore 14 la Dell ha fatto un'offerta segreta, che è stata rifiutata perché prevedeva delle condizioni, mentre quella della Escom era incondizionata, ed è stata accettata. Sembrava tutto fatto, ma la Dell ha presentato una nuova offerta, ad asta già conclusa, di 15 milioni di dollari, con la condizione di avere un mese di tempo per decidere se confermare o ritirarsi, perdendo un deposito di 1 milione di dollari e ricominciando tutto da capo con una nuova asta.
Il giorno dopo, 21 aprile, il Comitato dei Creditori era ovviamente disposto ad accettare l'offerta molto più alta della Dell, ma la Escom si opponeva lamentando la scorrettezza di ammettere una nuova offerta ad asta conclusa; la Corte aggiornava l'udienza di tre ore, invitando le parti a trovare un accordo entro tale termine.
Alla riapertura dell'udienza, la Escom si dichiarava disposta ad aumentare l'offerta a 12 milioni di dollari, offerta che, benché sempre minore di quella della Dell, era incondizionata, mentre la Dell avrebbe potuto ritirarsi entro un mese; i creditori hanno così preferito i 12 milioni di dollari sicuri della Escom rispetto ai 15 della Dell, ed hanno ritirato ogni obiezione verso la Escom, che si è così aggiudicata definitivamente la Commodore International per 12 milioni di dollari (circa 20 miliardi di lire).

Per avere un'idea dell'esiguità delle cifre in gioco, pensate che la Commodore era valutata 100 milioni di dollari prima del tracollo, e che i debiti avevano raggiunto i 200 milioni di dollari. Una vera e propria "liquidazione" dunque, un autentico "saldo di primavera"! Creditori e azionisti non vedranno nemmeno un decimo dei soldi investiti.
Il famoso impianto delle Filippine, pieno di chip Amiga e che ha creato problemi con lo stesso governo di Manila, potrebbe presto essere venduto alla Escom per 1 milione di dollari, visto che sarebbe ormai illegale venderlo ad altri.
La Escom, che ha avuto un fatturato nell'ultimo anno di ben 2000 milioni di dollari, sembra avere una solidità finanziaria che fa ben sperare, ma il dubbio che ora assale gli amighisti è: cosa vogliono fare dell'Amiga?
Cercheremo di rispondere facendo un quadro delle ultime dichiarazioni e notizie, e riportando la traduzione di un'intervista a Bernard van Tienen della Escom e di una a Colin Proudfoot della Commodore UK, la grande sconfitta.
Per quanto riguarda le dichiarazioni più o meno ufficiali, la Escom ha dichiarato che utilizzerà una fabbrica in Cina per ricominciare a produrre Amiga entro 2 mesi. Si sono detti interessati a portare l'Amiga verso la tecnologia PowerPC, ma le scelte tecniche sono ancora molto incerte. Sembra che abbiano riassunto molti ingegneri ed operai che lavoravano per la Commodore. Venderanno Amiga in tutti i loro negozi, utilizzeranno la tecnologia Amiga in Set Top Boxes e ne daranno licenza per la produzione di cloni Amiga.
Per quanto riguarda gli USA, sembra che la Escom volesse da tempo entrare in quel mercato, ma che non potesse farlo con i PC-compatibili a causa della concorrenza spietata, mentre con l'Amiga potrebbero inserirsi nei mercati di nicchia grafico e televisivo.
Per quanto riguarda la Commodore UK, potrebbero addirittura comprarla, per circa 1,5 milioni di dollari.
Verso il 25 aprile si è diffusa la notizia di un progetto per la diffusione dell'Amiga nella Repubblica Popolare Cinese: grazie al fatto di possedere una fabbrica in Cina, per l'Amiga si potrebbero così aprire le porte di un mercato formato da centinaia di milioni di cinesi.

Negli ultimi giorni si è però parlato anche di un interesse principale della Escom verso la realizzazione di una scheda Amiga per PC, interesse che a molti è sembrato eccessivo, tanto che c'è chi teme che la Escom voglia fare dell'Amiga solo un "add-on" multimediale per la propria linea di PC IBM-compatibili.
Dopo le dichiarazioni e le ultime notizie, passiamo al riassunto dell'Intervista rilasciata da Colin Proudfoot, braccio destro di David Pleasance nella Commodore UK.

D: Come intendete procedere con la Escom?

R: Ci attendiamo di lavorare insieme, ed in effetti potrebbero finire per diventare i nostri padroni... Non credo che la Escom ci lascerà fuori della sua organizzazione, poiché abbiamo troppa esperienza del mercato Amiga.

D: Se vi sarà concesso di fare i vostri piani sull'Amiga, cosa farete?

R: David Pleasance ne ha parlato spesso, e credo che il mercato Amiga inglese non differisca da quello Europeo, ormai Amiga deve pensare ad un mercato globale, quello della UE.

D: Avete intenzione di mantenere un contatto tra la vostra base di sviluppatori e la Escom?

R: Certo, faremo da tramite tra la fortissima comunità di programmatori britannici e la Escom, che sarà molto interessata, visto anche il grandissimo supporto che abbiamo dato all'Amiga negli ultimi 12 mesi per impedirne la morte.

D: Gli USA sono un mercato molto competitivo, come pensate che la ESCOM intenda attaccarlo?

R: Dovreste chiederlo a loro... la mia opinione è che visto il fenomenale successo della Escom come rivenditore di PC in Europa, il prossimo passo non può che essere verso il Nordamerica, e questo non può essere fatto uniformandosi ai concorrenti nel proporre IBM-compatibili, e per differenziarsi, l'Amiga è il prodotto migliore.

D: Cosa pensa di questa fine della

liquidazione?

R: Sono felice che sia finita!

D: Lei è utente Amiga?

R: In ufficio ho un PC 486 della Commodore, ma a casa ho un CD-32.

Ed eccoci al pezzo forte, l'intervista a Bernard van Tienen della Escom.

D: Cosa potete dire sui vostri piani riguardo l'Amiga?

R: Stiamo creando un gruppo di consiglieri per indicarci cosa dovremo produrre, e stiamo analizzando ogni opzione: non solo Amiga, ma anche Set Top per la TV interattiva, PowerPC con Amiga, al momento consideriamo tutto.

D: Quando credete di poter ricominciare la produzione di Amiga?

R: Non abbiamo ancora deciso, ma abbiamo grosse disponibilità in termini produttivi, di fabbriche... credo comunque entro 3 mesi....

D: Sappiamo che la Escom è uno dei maggiori rivenditori di computer in Europa, dunque Amiga sarà presente in tutti i vostri negozi?

R: Non solo Amiga, ma PC compatibili Commodore, e naturalmente non solo nei nostri negozi ma anche ad altri distributori in Europa e nel mondo.

D: L'Amiga ha una forte comunità di programmatori, anche PD, pensate di contattarli?

R: Sì, naturalmente sì.

D: Pensate di riassumere ingegneri e tecnici che lavoravano per la Commodore?

R: Naturalmente. Siamo occupati in questo, e già abbiamo firmato alcuni contratti. Ma già molti ex-Commodoriani lavorano per noi, ad esempio io sono stato vice-presidente della Commodore International... credo che le persone ex-Commodore nelle nostre file ammontino a circa cento elementi.

D: Rilascerete licenze per produrre cloni Amiga?

R: Non solo per produrre cloni, ma per qualunque prodotto che richieda tecnologia Amiga, abbiamo già iniziato molti contatti...

D: Da quanto tempo state cercando di comprare la Commodore?

R: Ci stiamo lavorando dall'agosto 94.

D: Intendete sfruttare la grande passione che anima gli utenti Amiga?

R: Naturalmente. Forse la cosa più importante che abbiamo comprato in quest'asta è il seguito degli utenti, milioni di utenti Amiga ed ancora del C-64. Stiamo anche pensando di distribuire prodotti in Cina ed altri paesi...

D: Potranno gli utenti comunicarvi consigli e lamentele?

R: Certo, metteremo gente in ogni paese, anche negli USA, per raccogliere il feedback degli utenti... sappiamo come fossero frustrati dal vecchio management Commodore...

D: Avete dei contatti o dei piani riguardo la CEI?

R: Al momento non possiamo rivelarlo.

D: La Commodore UK fa parte del vostro acquisto?

R: No, al momento no, ma la prossima settimana inizieremo le discussioni con loro.

D: Volete collaborare con loro o acquistarli?

R: Tutte e due le opzioni sono possibili al momento.

D: Posso farle una domanda personale? Possiede un Amiga? Che modello?

R: Non possiedo un Amiga attualmente...

D: Ma sta pensando di prenderne uno, vero?

R: Io, io... ho utilizzato Amiga in passato, nel mio ufficio. Prenderò il nuovo modello che uscirà, non so le caratteristiche esatte, ma ci stiamo lavorando duramente...

Da tutto il materiale che vi abbiamo presentato, potete farvi le vostre opinioni sul futuro dell'Amiga.
Noi crediamo che ci siano indicazioni negative (il rischio che Amiga diventi solo una scheda per PC, che venga considerato solo un modo per far soldi...) e frasi che possono mettere in sospetto (ogni volta che si nomina l'Amiga si parla anche di PC o di Scatoloni Multimediali per la TV interattiva, e poi se si compra la Commodore senza avere a casa un Amiga...).
Ma anche le cose positive sono molte: un certo entusiasmo germanico che traspare dall'intervista, la possibilità di un mercato cinese, l'aver parlato subito di tecnologia RISC, il rispetto per programmatori ed utenti, la comprensione degli errori della passata gestione...
Speriamo che tutto ciò evolva nel modo migliore, e rassicuriamoci per ora del fatto che chi è riuscito a dare il massimo successo all'Amiga (la Commodore UK) anche se non ha vinto, verrà certamente fatto parte delle decisioni tecniche, che sono quelle che più ci interessano. Anche dal punto di vista distributivo, finalmente, non ci dovrebbero essere più problemi, data l'enorme rete di vendita della Escom.
Terminiamo con una considerazione affettiva: "Commodore per sempre". Per mesi tutti davano per sicuro che, se anche l'Amiga fosse sopravvissuto, non si sarebbe più visto il logo della Commodore, che il nome sarebbe stato "Amiga International", o "Amiga Corporation", o "CEI Amiga"... invece sembra che la Escom intenda mantenere il vecchio nome e il logo cui molti sono legati da un rapporto di odio-amore. Odio per la società, amore per le macchine.
Se la Escom riuscisse a fare amare anche la Commodore come azienda, l'Amiga avrebbe vinto.

Escom AG
Tiergarten, 9
D-64646 Heppenheim
Germania
Tel. 0049/6252/709.193
Fax. 0049/6252/709.517



Real 3D Tricks & Tips

di ***Alessandro Tasora***

Dopo un paio di mesi di pausa, tornano sulle pagine di Enigma i tutorial sulla grafica 3D con Real. Il positivo riscontro del pubblico ci ha indotti a ripristinare l'appuntamento mensile con il "Be-Bop": quello di questo mese tratta la creazione di oggetti a simmetria radiale e l'effetto di nebbia, o foschia, per rendering più realistici.

Nella fattispecie vedremo insieme come sia possibile modellare un ingranaggio mediante B-spline, ottenendo un modello aderente agli standard industriali. Inoltre, nella seconda parte del Be-Bop, impareremo ad usare i materiali 3D di tipo "nebbia" facendo riferimento ad un'illustrazione realizzata da Alessandro Tasora per la copertina di Enigma dello scorso marzo.

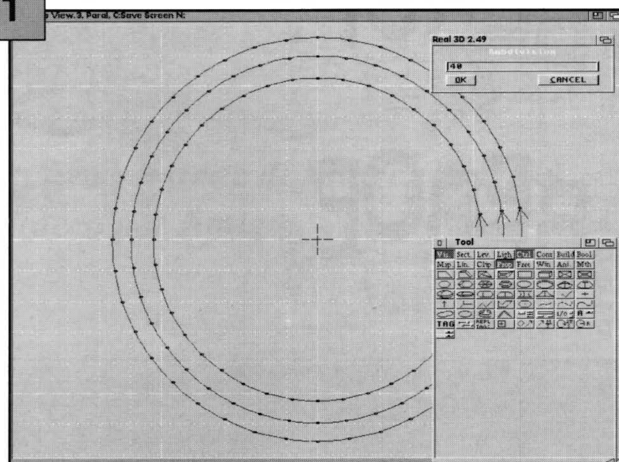
Sebbene i tutorial facciano riferimento al software Real 3D, gli utenti di altri programmi di rendering potranno trarre utili insegnamenti validi in linea generale.

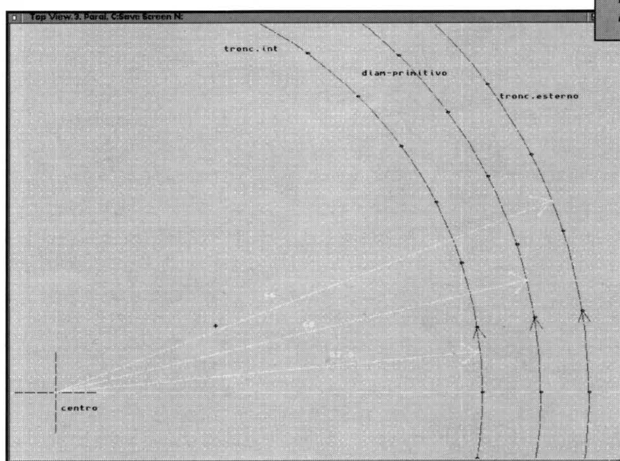
Si presume che i lettori abbiano un minimo di dimestichezza con l'editor del proprio programma.



1) Diversi lettori ed appassionati di grafica 3D ci hanno chiesto lumi sulla costruzione di ruote dentate. Vediamo di approfondire questo discorso senza le approssimazioni che troppo spesso affliggono la grafica 3D: perciò facciamo riferimento alle norme ISO sugli ingranaggi.

I denti degli ingranaggi sono compresi fra due circonferenze: il "troncamento esterno" ed il "troncamento interno". Fra queste due si trova il "cerchio primitivo", ovvero quella circonferenza che i fianchi degli "z" denti dividono in "2z"porzioni di arco lunghe uguali.





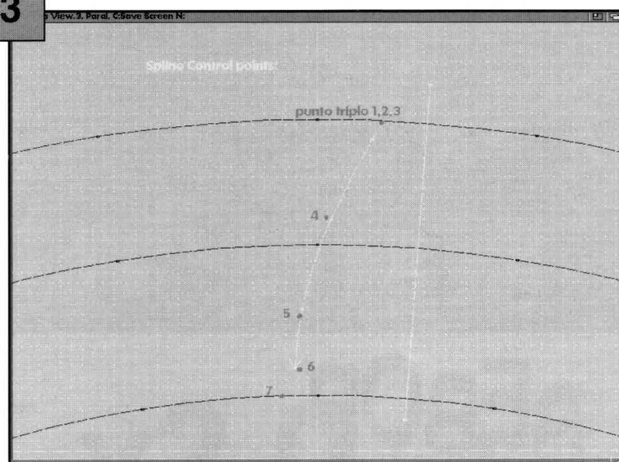
2) Diversamente da quanto spesso si creda, il dimensionamento di un ingranaggio parte dal numero di denti "z". Poniamo di volere z=20 denti. In seguito si sceglie da una tabella di valori standard il "modulo di proporzionamento m" (il legame col passo "t"dei denti è t=3.141*m). Ad esempio scegliamo m=6 (ne segue un passo di circa 18.8 mm).

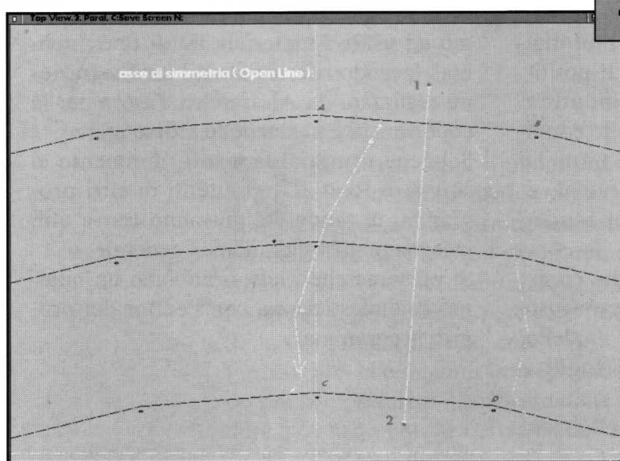
Il diametro primitivo si otterrà dalla formula dp=m*z; nel nostro caso dp=120.

Poi si calcolano i diametri di troncamento esterno, d1=dp+2m, e troncamento interno, d2=dp-(5/2)m, rispettivamente 132 mm e 105 mm nel nostro caso.

Disegnate i tre cerchi con la funzione "Create/ Controls/ B-Spline Circ. ", usando un numero di sezioni pari a 2*z, cioè 40 nel nostro caso. Una griglia vi aiuterà ad inserire le misure giuste.

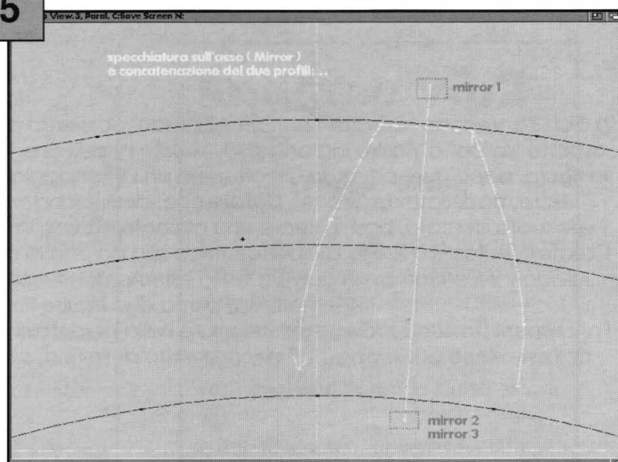
3) Disegnamo il profilo del dente. Si tratta di un evolvente: gli utenti più evoluti possono tracciare questa curva sapendo che la base dell'evolvente ha un diametro pari a db=dp cos(a), con in genere a=15 gradi; gli altri possono semplicemente "imitare" il profilo dell'illustrazione a fianco. Ricordate i seguenti accorgimenti: il profilo deve passare per un nodo del cerchio primitivo (quello intermedio), deve iniziare con un punto triplo sul cerchio di troncamento esterno (1, 2 e 3 sovrapposti formano uno spigolo) e deve abbozzare un raccordo alla base (punti 5, 6, 7). Per semplificare il modello potete usare un semplice segmento, ma non servono molti punti perché una spline diventi un perfetto evolvente.



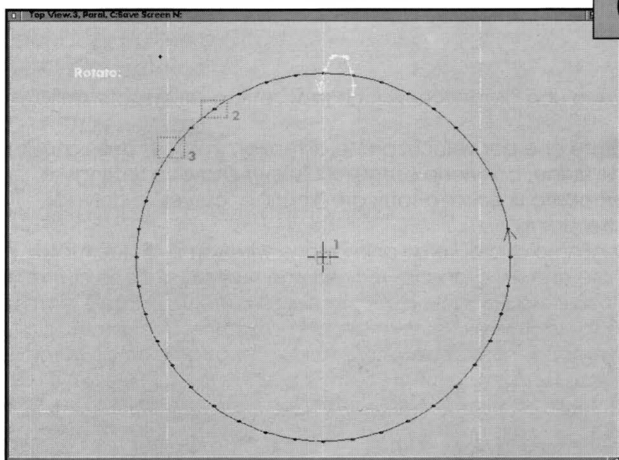


4) Disegnamo l'asse di simmetria del dente, con la funzione "Create/ Controls/ OpenLine". Notate che, per una precisione superiore, i punti 1 e 2 possono essere tracciati automaticamente come punti medi rispettivamente dei segmenti A-B e B-C; per fare ciò racchiudete gli estremi del primo segmento con un "Lasso", il cursore si posizionerà da solo sul punto medio; analoghe operazioni per il secondo.

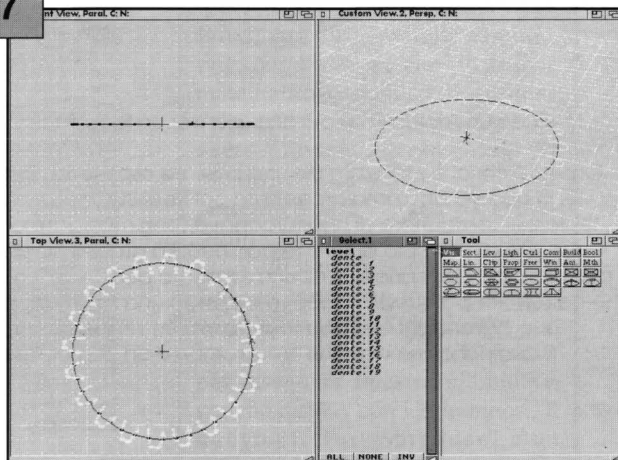
Questo farà sì che anche il profilo speculare passi per un nodo del "cerchio primitivo". Nota: per chiarezza nell'illustrazione sono mostrati i poligoni di controllo, non le curve.



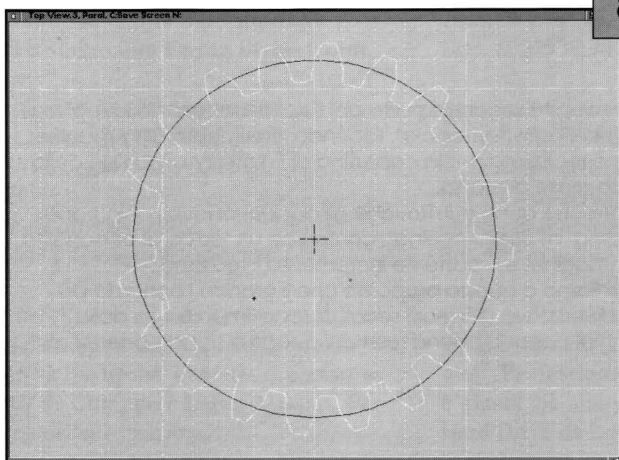
5) Per creare il profilo speculare: duplichiamo il profilo appena modellato; usiamo la funzione "Modify/ Linear/ Mirror" (premete "o" sulla tastiera) ed indichiamo per primo l'asse di simmetria. Per fare ciò racchiudiamo semplicemente l'estremo 1 dell'asse di simmetria con una drag-box (premere il bottone sx e trascinare il mouse), il cursore si posizionerà precisamente su quel punto; poi facciamo altrettanto per il secondo, come in figura. Un terzo clic ancora sull'estremo 2 serve a non avere rotazioni.
Una volta specchiato il secondo profilo, eseguiamo il comando "Modify/ Freeform/ Swap Direction", così possiamo selezionare anche il secondo ed eseguire "Modify/ Freeform/ Concatenate", per unirli come in figura. (Attenzione all'ordine di selezione multipla).



6) Abbiamo ottenuto un dente: dobbiamo replicarlo radialmente venti volte.
Eseguiamo "Project/ Macro/ Record" (shift+M) per registrare l'operazione macro.
Duplichiamo il profilo del dente completo (alt+d), poi ruotiamolo di 360/z gradi attorno al centro. Tale rotazione è facilissima: le circonferenze disegnate all'inizio hanno 2*z sezioni: perciò eseguite "Rotate" (R su tastiera), poi selezionate il centro (con la griglia attivata non si sbaglia), poi di seguito selezionate con la drag-box due nodi di una circonferenza saltandone uno intermedio, come in figura. Il risultato è perfetto.
Con shift+M terminiamo la registrazione della macro.

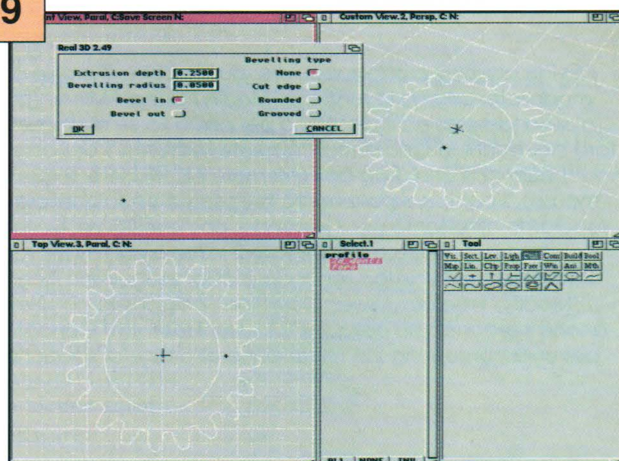


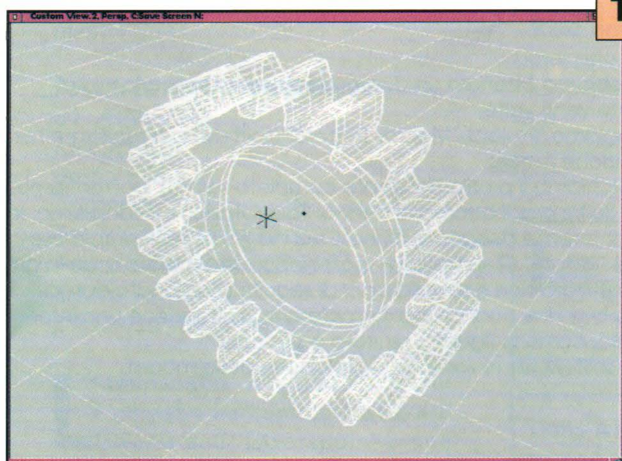
7) Per creare la corona di denti, semplicemente eseguiamo "Project/ Macro/ Repeat Current", inserendo 18 come numero di ripetizioni (due denti li abbiamo già...).
Dovremmo ottenere quanto visibile in figura.
Inizia a palesarsi il significato delle definizioni date all'inizio: due ingranaggi si possono ingranare solo se hanno lo stesso "modulo di proporzionamento m" e si devono disporre in modo che i loro "cerchi primitivi" (vedi il disco nero della figura) siano tangenti.



8) Per concatenare tutti i denti in un'unica linea spline selezionate tutti i denti in sequenza ed eseguite "Modify/ Freeform/ Concatenate". Se invece del risultato di figura ottenete una fila di "nodi", avete semplicemente invertito la sequenza di selezione. Cancellate i denti singoli e lasciate solo la spline con il profilo di tutti i denti: notate che non è chiusa, bensì sembra una "c". Perciò eseguite "Modify/ Freeform/ Open/Close" per chiuderla. Salvate il profilo su disco. Potete creare una libreria di profili a 22, 24, 28, ... denti per futuri impieghi.

9) Con il comando "Create/ Freeform/ Extrude" possiamo dare un aspetto "solido" al nostro ingranaggio. Inserite i valori che vedete in figura: dopo aver premuto OK otterrete un ingranaggio in perfetta modellazione "Spline". Notate che, desiderando un foro nella ruota dentata, basta creare una circonferenza "spline" con Create/Freeform/B-Spline Cir. concentrica alla corona di denti, e selezionare entrambe le curve (profilo esterno denti + circonferenza interna) prima di eseguire "Extrude".
I più esperti possono provare ad indagare nella gerarchia creata dall'estrusione per scoprire il funzionamento delle "trim curves"...

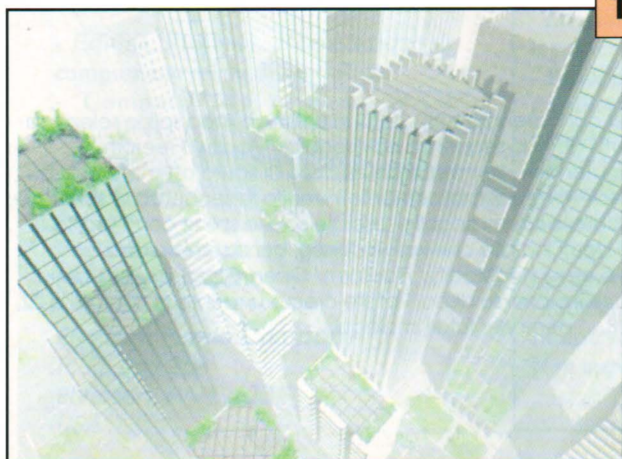




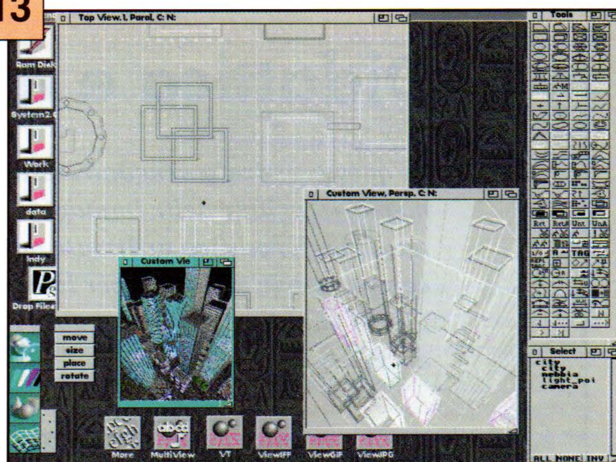
10) Ecco una gradevole visione prospettica della ruota dentata.
Noterete che per velocizzare (e di molto!) il refresh delle finestre con le spline, conviene eseguire il "View/ Drawing Settings" e, nell'apposita finestra, disattivare "knots" e "curves" e attivare "control points".
Consigliamo di creare un'animazione wireframe di due ruote dentate che si ingranano, magari con numero di denti differenti -ma con stesso modulo di proporzionamento, ricordate!-.
L'effetto sarà notevole, e se avete disegnato correttamente gli evolventi, i denti "scivoleranno" l'uno contro l'altro lungo la retta d'azione, senza mai compenetrarsi.

11) Ecco un rapido preview di prova per un feedback visivo di quanto creato.
Questo tutorial è maturato da una passata esperienza personale, in quanto abbiamo progettato col Real 3D un ingranaggio lento per un riduttore di una turbonave (con maggiore cautela rispetto all'esempio di queste pagine!). La grafica 3D è servita per il calcolo degli angoli d'azione sul dente per la verifica a fatica (un tempo questo si faceva creando una "animazione" dei due ingranaggi con due fogli trasparenti imperniati su spilli!)
E qualcuno osa dire che l'Amiga non è un computer serio...





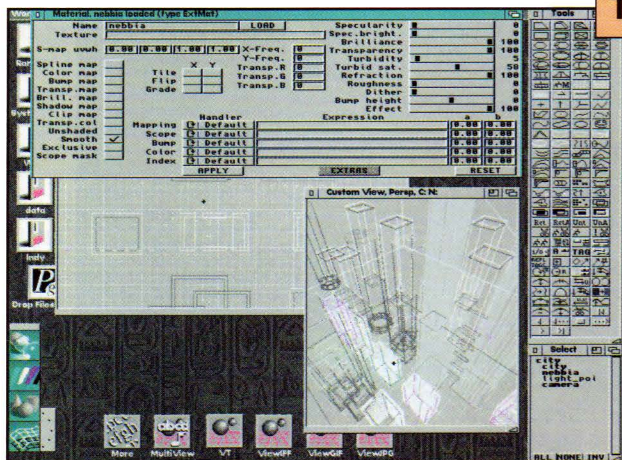
12) In questa seconda parte del tutorial tratteremo la realizzazione dell'"effetto-nebbia", facendo rifrerimento all'immagine da me realizzata per la copertina di Enigma Amiga Run dello scorso mese di marzo.
Notate che quest'effetto, che gli addetti ai lavori chiamano "fogging" o "depht cueing", conferisce un tocco di personalità all'immagine, ein parte ne incrementa il realismo.
Ricordiamo a questo proposito che il grande Leonardo da Vinci teorizzava già molti secoli or sono limportanza della "foschìa" per una buona resa dei quadri a sfondo paesaggistico.



13) In quest'immagine notate la pianta della città, una vista prospettica in wireframe e la stessa prospettiva renderizzata senza effetto-nebbia.

Dal momento che la modellazione di un quartiere cittadino è un'impresa piuttosto tediosa, vi consigliamo di fare i vostri primi esperimenti con pochi parallelepipedi (i "palazzi") disposti su un piano grigio (l'"asfalto").

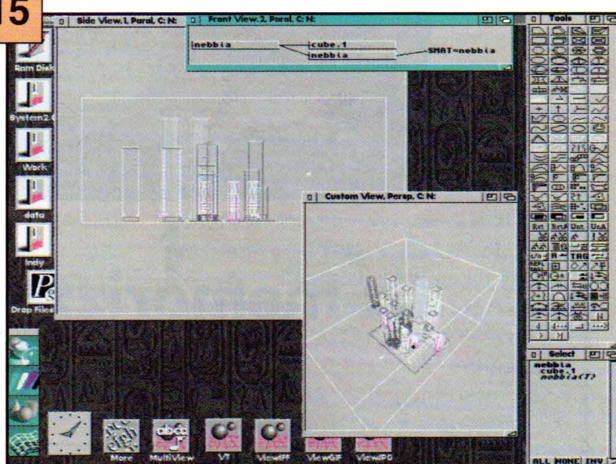
Create una lampada lontana il più possibile, con il flag "no fade" attivato, per ottenere un'illuminazione simile a quella solare.



14) Questo è un passo molto importante: create il materiale "nebbia" copiando quanto contenuto nella finestra della figura accanto.

I gadgets "brilliancy" e "trasparency" devono essere al 100%.

Con "Turbidity" si regola la densità del "banco di nebbia", mentre con "Turb. Saturation" definiamo un esponente che indica quanto rapidamente la nebbia raggiunge la saturazione (importante per non avere un aspetto troppo "compatto").

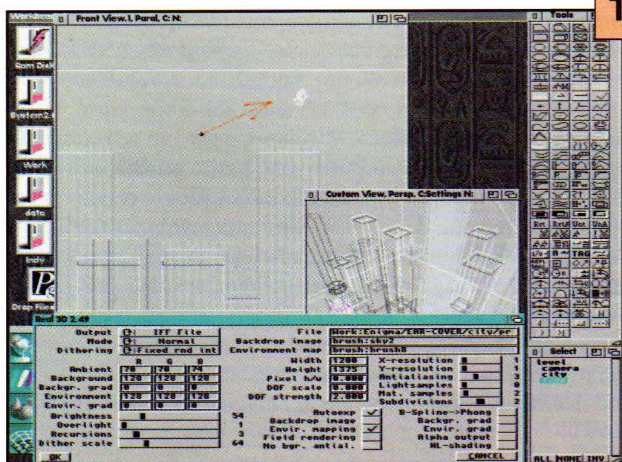


15) Per creare la nebbia, con Real 3D si definisce effettivamente... un banco di nebbia!

Create una gerarchia contenente un cubo al quale assegnerete, tramite mapping "default", il materiale appena definito: la nebbia.

Un banco di nebbia cubico! Capite l'utilità di tale approccio: potete definire banchi di nebbia a densità variabile, magari sovrapposti o stratificati ...

Tornando al nostro esempio: ingrandite il cubo in modo che comprenda tutta la scena ed anche l'osservatore. Se eseguite, premendo "i" sulla tastiera, gli "attributes" del cubo, potrete attivarne il flag "infinite", in modo che non esistano quattro confini per la nebbia, ma piuttosto si avrà uno "strato" di ampiezza infinita.



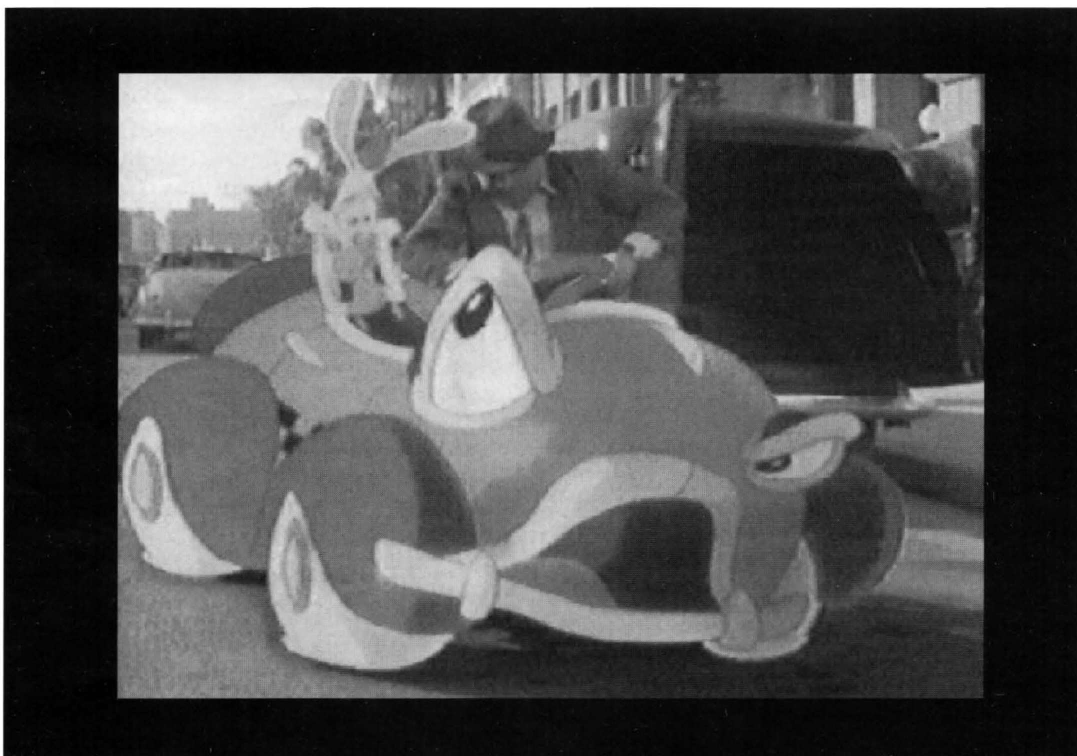
16) Ultimo passaggio, di fondamentale importanza: nel Rendering Settings (Amiga+"R") ricordatevi di attivare "material samples" ponendolo maggiore di uno, altrimenti otterrete un cubo bianco impenetrabile al posto della nebbia!

Consigliamo di usare una luce ambientale piuttosto elevata, perché le ombre marcate sono improbabili nella nebbia fitta.

Se usate più banchi di nebbia compenetrantesi, incrementate il valore di Material Sampling.

Didattica e grafica

In questo articolo vengono trattate alcune problematiche riguardanti la memorizzazione delle immagini su memoria di massa: passeremo in rassegna le tecniche di codifica utilizzate dai diversi applicativi grafici, gli algoritmi di compressione utilizzati per la creazione dei file, e infine cominceremo ad esaminare alcuni standard per lo scambio di immagini tra piattaforme differenti, prima parte di un discorso che verrà approfondito il mese prossimo. - Prima parte -



La memorizzazione delle immagini

di ***Alberto Geneletti***

A partire dagli anni '90 si è verificato un profondo mutamento nelle funzioni dei personal computer: nati come strumento di calcolo per uso personale, i PC sono oggi diventati soprattutto un potente strumento creativo e ricreativo, grazie alla possibilità di sintetizzare ed elaborare immagini e suoni. Soluzioni hardware e software sempre più sofisticate permettono oggi di realizzare immagini sorprendenti, combinando grafica pittorica con immagini digitalizzate, aggiungendo accattivanti effetti speciali e visualizzando mondi virtuali costituiti da entità geometriche tridimensionali.

Un esempio di elaborazione grafica digitale in cui la grafica pittorica è stata montata su sfondi reali.

Le soluzioni dedicate alla creazione e alla manipolazione di immagini su computer sono molto numerose. I programmi di grafica pittorica e di disegno tecnico (CAD 2D) permettono di utilizzare il mouse o una tavoletta grafica per disegnare manualmente, mettendo a disposizione dell'utente, oltre alla tavolozza dei colori, penne, pennelli, squadre e righelli, nuovi strumenti molto flessibili che permettono di realizzare trasparenze, di ottenere formidabili sfumature, di inserire ombre, bagliori ed effetti tridimensionali preconfezionati. I programmi di fotoritocco permettono invece di elaborare immagini fotografiche acquisite per mezzo di uno scanner o di un frame-grabber, dispositivi che vengono utilizzati rispettivamente per scandire immagini su carta e per decodificare i segnali provenienti da una sorgente video, come una telecamera o un video registratore, e di convertirli in una descrizione comprensibile al computer. Grazie ad

un programma di fotoritocco è possibile effettuare fotomontaggi, variare i colori delle fotografie aumentandone il contrasto e la saturazione, mettere in luce i dettagli, inserire scritte e grafica pittorica; è inoltre possibile estrarre alcune caratteristiche di un'immagine, ad esempio i contorni, oppure regioni che superano una certa soglia di luminosità, applicazioni utili in ambito industriale e medico. Infine i programmi di modellazione solida (CAD 3D) e di rendering tridimensionali permettono di realizzare immagini sintetiche che vengono cioè disegnate dal computer stesso simulando la diffusione della luce in un ambiente costituito da modelli di entità geometriche: l'utente definisce la forma degli oggetti in tre dimensioni, come se si trattasse di una scultura: stabilisce inoltre il materiale di cui sono costituiti, la posizione ed eventualmente il movimento che devono effettuare.

Il programma permette poi di visualizzarli da prospettive differenti, utilizzando vari tipi di approcci che permettono di ottenere diversi livelli di realismo. Tutti questi applicativi sono accomunati dalla necessità di memorizzare le immagini generate sotto forma di file, in modo da poter essere archiviate su memoria di massa.

L'approccio ormai universalmente seguito è quello di utilizzare uno standard, in modo da consentire l'importazione e l'esportazione dei dati tra applicativi differenti.

Esistono numerosi standard grafici, alcuni dei quali funzionalmente equivalenti: nella maggioranza dei casi tuttavia, a seconda dell'applicazione utilizzata, e soprattutto a seconda del tipo di immagine che si vuole memorizzare, può risultare preferibile utilizzare un certo formato piuttosto che un altro, in quanto una scelta opportuna ci potrebbe garantire una maggiore qualità dell'immagine, oppure ci potrebbe far risparmiare spazio su disco e tempo di codifica.

Algoritmi di compressione

di ***Alberto Geneletti***

La maggior parte dei formati grafici utilizza un algoritmo di compressione per memorizzare in forma compatta i dati contenuti nella bitmap.

Questi algoritmi permettono di codificare le stesse informazioni in modo molto conciso, eliminando ogni ridondanza.

L'approccio più semplice è quello utilizzato dal run-length (RLE) che codifica lunghe sequenze di valori tutti uguali sotto forma di una coppia di valori che indicano rispettivamente la lunghezza della sequenza e il valore che deve essere ripetuto.

Un codificatore run-length scandisce ogni linea della bitmap e, nel caso sia presente un'area di colore costante, la codifica in modo compresso; altrimenti crea dei pacchetti di tipo raw (grezzo), nei quali i valori di una sequenza di pixel tutti differenti vengono inseriti così come vengono letti nella bitmap.

L'algoritmo di Huffman utilizza invece codici di lunghezza variabile; anziché utilizzare valori ad 8 bit per ciascun colore, assegna una codifica di pochi bit al colore più frequente, e codifiche più lunghe a quelli poco frequenti.

I valori di ciascun colore sono distribuiti sulle foglie di un albero binario, nel quale il ramo destro uscente da ciascun nodo è marcato con uno 0, quello sinistro con un 1: in questo modo è possibile identificare in modo univoco la fine di un codice, attraversando l'albero a partire dalla radice, guidati dai bit che vengono estratti volta per volta dal file.

Il Lempel Zivel Welch (LZW) lavora in modo analogo su stringhe di caratteri: quando viene incontrata una sequenza rosso, verde viene inserita in un dizionario la stringa RV, alla quale viene assegnato un codice; alla sequenza rosso, verde, verde viene poi assegnato un nuovo codice, costituito da quello già assegnato alla stringa RV seguito da un'ulteriore V; in questo modo viene assegnata una codifica compatta alle sequenze che si ripetono più frequentemente; quando poi il dizionario è pieno, si opera una politica di pulizia basata sull'eliminazione delle stringhe utilizzate meno frequentemente.

La memorizzazione delle immagini

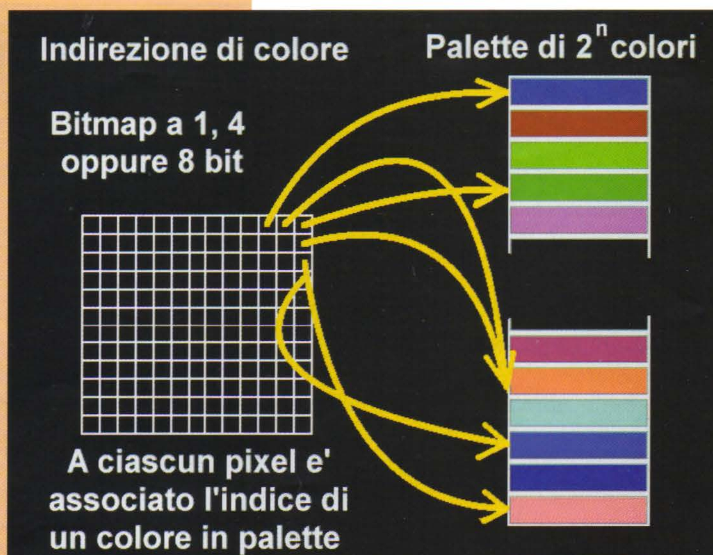
Le tecniche utilizzate dai programmi di grafica per codificare un'immagine in un file appartengono a due categorie fondamentali: codifiche di tipo bitmapped e codifiche di tipo vettoriale.

Nella codifica bit-mapped l'immagine viene rappresentata sotto forma di una matrice rettangolare di punti, i pixel; nella matrice vengono memorizzati i codici che identificano il colore di ciascun punto, che può essere espresso in modo diretto, specificando il valore della tonalità di rosso, verde e blu la cui somma permette di ottenere il colore in questione, oppure in modo indiretto, indicando il codice di un elemento di una tabella, la palette, nella quale sono state definite le tre componenti di un set limitato di colori.

Le modalità dirette utilizzano solitamente 24, 16 oppure 1 solo bit per pixel: 8 bit per componente nel caso delle True Color a 24 bit; 1 solo bit per pixel nella modalità black & white, nella quale ciascun punto è soltanto o nero o bianco; 5 bit per componente, oppure 5 bit per rosso e blu e 6 per il verde nelle modalità a 16 bit. Dal momento che utilizzando solo 15 bit l'ultimo bit di ciascuna coppia di byte risulterebbe inutilizzato, si preferisce assegnare un bit di precisione in più al verde, il colore al quale l'occhio umano è particolarmente sensibile. Le modalità indirette prevedono invece generalmente 2, 4 oppure 8 bit per pixel, ai quali corrispondono palette da 4, 16 e 256 colori. L'hardware Amiga prevede anche risoluzioni a 3 e 5 e 6 bit (8, 32 e 64 colori) che non vengono solitamente supportate dai formati grafici con indirezione di colore, tranne dall'IFF, nato e diffuso proprio sulla piattaforma Commodore.

Queste risoluzioni vengono allora codificate utilizzando una palette a 256 colori, dei quali soltanto alcuni risultano significativi. Le immagini a tonalità di grigio (grayscale) vengono memorizzate invece utilizzando una sola componente monocromatica della luminosità a 8 o 4 bit.

Alcuni formati grafici non supportano la modalità grayscale, ma in questo caso si codifica l'immagine come una bitmap ad indirezione di colore, nella quale la palette contiene tutte le tonalità di grigi ordinate con luminosità crescente: in questo modo il codice di ciascun pixel rappresenta tanto la luminosità, quanto l'indice dell'elemento della palette contenente la tonalità di grigio corrispondente. La modalità vettoriale codifica un'immagine definendo i contorni delle sagome e specificando la retinatura utilizzata



Nelle modalità grafiche ad indirezione di colore ciascun pixel definisce l'indice di un elemento della palette.

per il riempimento delle forme chiuse; i contorni vengono definiti sotto forma di una sequenza di punti che possono rappresentare i vertici di una spezzata poligonale, oppure i punti di riferimento per curve parametriche. Questo tipo di soluzione viene utilizzata principalmente dai programmi di grafica pittorica orientati al DTP e dai programmi CAD e presenta tre vantaggi fondamentali: ingrandendo un particolare dell'oggetto rappresentato, la definizione dell'immagine risulta la stessa, poiché i punti dell'immagine sono definiti per mezzo delle loro coordinate; è possibile mantenere distinta la rappresentazione di ciascun oggetto, ed è così possibile editare l'immagine modificando singolarmente gli oggetti in essa contenuti, rimuovendoli o inserendone dei nuovi; infine è possibile disegnare un oggetto in modo parametrico, creando una dipendenza tra la forma dell'oggetto e il valore di alcune variabili, come l'altezza dei cassetti in funzione di quella di un intero mobile.

La scelta di un formato grafico bitmapped o vettoriale è nella maggior parte dei casi imposta dall'applicativo che si sta utilizzando: la soluzione vettoriale viene utilizzata dai programmi di CAD bidimensionale, di DTP e di presentazione, mentre tutte le altre categorie utilizzano grafica bit-mapped. Gli standard per la grafica bitmapped più diffusi sono l'IFF (Interchange File Format) dell'Electronic Arts, il TIFF (Tagged Image File Format) dell'Aldus Corporation, il GIF (Graphic Interchange Format) di CompuServe, il Targa di Truevision, il PCX di Zsoft e il JPEG del Joint Photograph Expert Group. Per quanto riguarda la grafica vettoriale, invece, gli standard più diffusi sono il Postscript dell'Adobe Systems Incorporated, un vero e proprio linguaggio per la descrizione di pagine di testo e grafica, e il DXF dell'Autodesk che, dal momento che prevede anche la definizione di gusci poligonali e superfici parametriche, viene ampiamente supportato dai programmi di CAD 3D per l'interscambio dei modelli. La maggior parte dei programmi di grafica vettoriale utilizza tuttavia formati di memorizzazione proprietari per le proprie immagini, fornendo il supporto di uno standard soltanto per l'interscambio dei disegni: questo perché un'immagine vettoriale può contenere, oltre alle linee vere e proprie, numerosissime altre informazioni gestite internamente dal programma, che altri applicativi non saprebbero come interpretare: queste informazioni vengono perse quando l'immagine viene convertita in un formato standard.

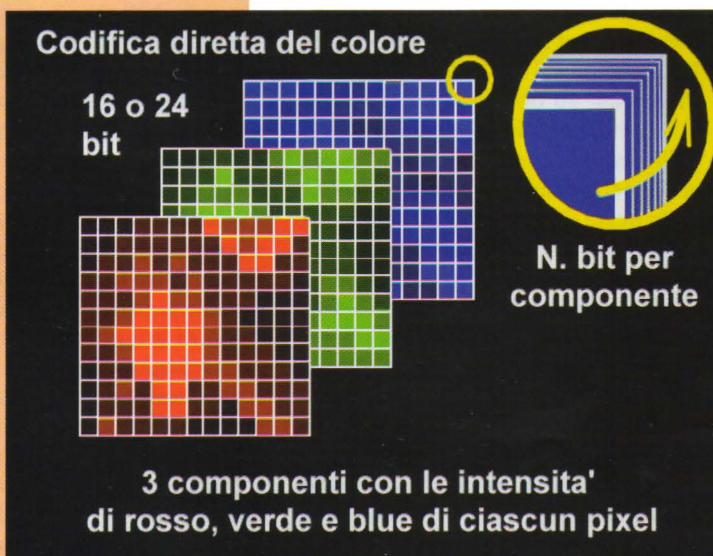
Standard per la grafica bit-mapped

Il problema principale connesso alla memorizzazione di immagini in formato bit-mapped è rappresentato dalla considerevole quantità di risorse necessarie alla memorizzazione della matrice dei pixel.

Un'immagine 1024x768 in 256 colori richiede infatti 780 Kb, mentre un'analoga risoluzione a 24 bit richiede ben 2,3 Mb.

Per rendere più agevole la memorizzazione delle immagini su memoria di massa, la maggior parte dei formati grafici utilizza algoritmi di compressione che, a seconda dell'approccio utilizzato, permettono di ottenere dei rapporti di compressione che vanno da 1/2 fino a 1/40: l'efficacia di ciascun algoritmo dipende in modo determinante dall'immagine che si vuole codificare.

Un'altra funzionalità molto importante che alcuni formati grafici mettono a disposizione degli applicativi è quella di prevedere la memorizzazione di informazioni proprietarie che possano essere correttamente interpretate dal programma che le ha inserite all'interno del file, oppure essere ignorate



Nella modalità diretta ciascun pixel della bitmap definisce direttamente il valore delle tre componenti.

(skipped) dai decodificatori che non sono in grado di gestirle.
Passiamo allora in rassegna i principali formati grafici bit-mapped, cercando di capire a quale tipo di utenza sono rivolti, e quali vantaggi sono in grado di offrire rispetto ai concorrenti.



La modalità interlace del formato GIF permette di apprezzare il contenuto di un'immagine scaricata da una BBS nel corso della trasmissione.

Il formati IFF

L'Interchange File Format, nato e diffuso in ambiente Amiga, è molto più di un semplice formato grafico.
La definizione del formato da parte dell'Electronic Arts prevede infatti la costruzione di blocchi di dati di vario tipo (chunk) che possono essere utilizzati per memorizzare immagini, animazioni, testo, suoni campionati, e altro ancora: l'architettura dei file IFF permette poi di estrarre soltanto i dati che interessano l'applicativo, in modo flessibile ed efficace.
L'IFF viene decodificato oggi dalla maggior parte delle applicazioni Amiga, tanto che i progettisti dell'ultima versione del sistema operativo hanno deciso di dedicare un'intera libreria di funzioni al supporto di tale formato: purtroppo questo standard non ha riscosso altrettanto successo sulle altre piattaforme; pochissimi sono gli applicativi Mac e MS-DOS che ne prevedono il supporto, e, nella maggior parte dei casi, vengono riconosciuti soltanto file di un certo tipo.
Il motivo di questo grande successo sulle piattaforme Commodore e della scarsa diffusione su altre piattaforme va probabilmente ricercato nel fatto che gran parte dei chunk esistenti sono molto legati all'hardware Amiga: viene fornito ad esempio il supporto della modalità HAM (Hold & Modify), proprietaria del chipset Commodore, che potrebbe essere visualizzata anche su un generico hardware true-color, ma che, in fase di codifica, costringerebbe gli applicativi a ridisegnare l'immagine in modo da soddisfare i vincoli sul colore dei pixel adiacenti presenti in questa modalità grafica.
Il chunk dedicato alla memorizzazione delle immagini è chiamato ILBM (Interleaved Bitmap); per questo motivo alcuni programmi aggiungono ai propri file di output il suffisso *. LBM, anziché il più usuale *. IFF.
Vengono supportate risoluzioni con un numero di bit variabile tra 1 e 24; l'algoritmo di compressione utilizzato è una variante del run-length che limita le lunghezze delle sequenze all'interno di una stessa riga; questo vincolo degrada in parte le prestazioni dell'algoritmo rispetto ad altre implementazioni, ma semplifica e velocizza le operazioni di codifica e decodifica.

Il formato GIF

Definito da CompuServe in ambiente MS-DOS, il formato GIF è ormai ampiamente diffuso anche in ambiente Amiga.
Ne esistono due versioni, il GIF87a e il GIF89a: la seconda si differenzia dalla prima per la possibilità di definire blocchi di estensione proprietari.
Il GIF supporta soltanto modalità indirette, con palette fino a 256 colori (1, 4 o 8 bit per pixel): non è quindi possibile memorizzare immagini true color.
L'algoritmo di compressione utilizzato è una variante del Lempel Zivel Welch che permette di ottenere discreti rapporti di compressione tanto in presenza di immagini pittoriche, quanto in presenza di immagini digitalizzate.
Il formato GIF non viene invece utilizzato dai programmi di sintesi, in quanto le immagini generate sono principalmente immagini di elevata qualità che dovrebbero essere sottoposte ad una riduzione del numero dei colori prima di poter essere memorizzate.
Il GIF supporta anche una modalità insolita, detta interlacciata, nella quale le righe che compongono l'immagine non vengono memorizzate in sequenza; nella modalità interlace infatti vengono memorizzate prima le linee con indice multiplo di 8, poi quelle multiple di 4 ma non di 8, poi quelle di due ma non di 4 e di 8, e nella quarta passata tutte le altre.
Questo perché il GIF è stato introdotto dalla CompuServe al fine di permettere il downloading di immagini da BBS; il software di comunicazione della CompuServe permetteva di apprezzare l'immagine mentre veniva trasmessa, visualizzando in un primo momento soltanto alcune righe equispaziate, tra le quali venivano interposte, man mano che venivano ricevute, le righe mancanti.
Alcuni programmi di conversione permettono di selezionare la codifica in questa modalità: tuttavia, nel caso non si intenda operare la visualizzazione progressiva, è meglio evitarla, per non avere poi problemi in fase di decodifica in presenza di programmi che non sono in grado di supportarla.
Infine è possibile memorizzare più immagini all'interno dello stesso file.

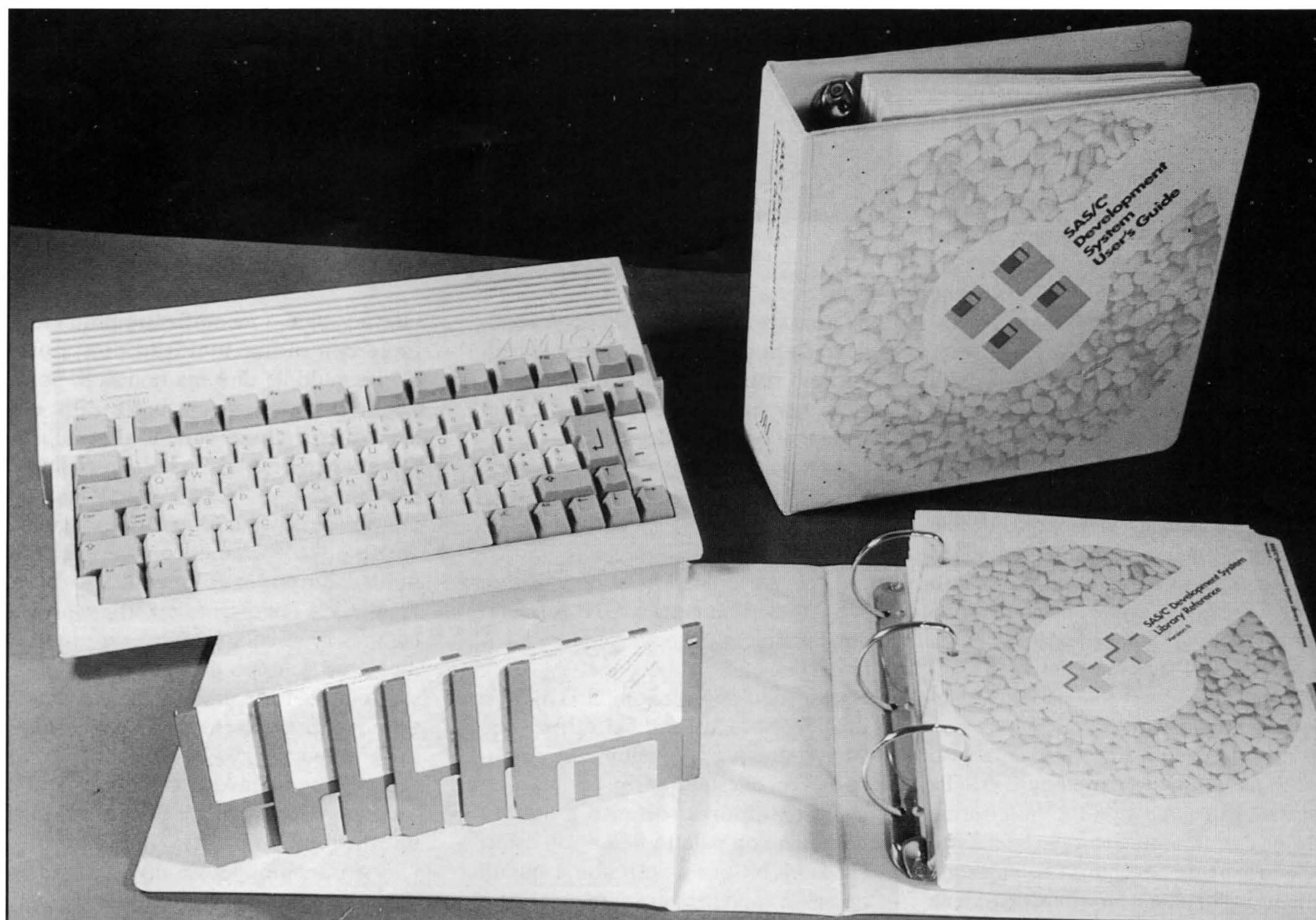
Nel prossimo numero

Nella seconda parte di questo articolo passeremo in rassegna le caratteristiche di altri formati grafici molto diffusi: il TIFF, il PCX, il Targa e il JPEG.
Vi presenteremo poi il risultato di un confronto diretto tra tutti questi standard, e scopriremo come, valutando le caratteristiche del tipo di immagine che intendiamo codificare, sia possibile stabilire a priori quale soluzione sia in grado di garantirci le migliori prestazioni.



Impariamo a programmare l'Amiga (VIII)

Continuiamo a parlare di gadget; entreremo nel vivo del discorso e vedremo come creare un gadget con tutte le sue caratteristiche.



L'appuntamento didattico

di ***Giuseppe Ligorio***

Ogni gadget è solitamente identificato con un'immagine in modo che l'utente possa riconoscerlo e attivarlo; Intuition permette di associare ad un gadget una serie di informazioni grafiche in diversi modi; il programmatore può decidere se utilizzare come immagine del gadget, un'immagine bitmap; in questo caso bisogna inizializzare una struttura Image con i bitmap dell'immagine, inserirne l'indirizzo nel campo GadgetRender della struttura Gadget del gadget da creare, e impostare il flag GFLG_GADGIMAGE nel campo Flags sempre della struttura Gadget. Un'alternativa all'utilizzo dell'immagine bitmap consiste nell'utilizzo di un bordo; con bordo si intende una serie di linee che possono avere diverso colore; solitamente questa tecnica viene utilizzata per creare i "bordi" del gadget e per utilizzarla bisogna inizializzare una struttura Border con i dati delle linee, passare il puntatore della struttura nel campo GadgetRender del gadget e non impostare il flag GFLG_GADGIMAGE (da que-

Flag di attivazione del gadget

Questi flag sono utilizzati nel campo Activation del gadget

GACT_TOGGLESELECT
Questo flag può essere applicato solo ai gadget booleani; indica ad Intuition che il gadget è di tipo selezionato/deselezionato; si preimposta lo stato del gadget con GFLG_SELECTED

GACT_IMMEDIATE
Se questo flag è impostato, Intuition avvisa l'applicazione con IDCMP_GADGETDOWN appena l'utente clicca sul gadget

GACT_RELVERIFY
Se questo flag è impostato, Intuition avvisa l'applicazione con IDCMP_GADGETUP, quando l'utente rilascia il gadget; se l'utente lascia il pulsante del mouse al di fuori del box di selezione del gadget, Intuition invierà un normale messaggio IDCMP_MOUSEBUTTONS

GACT_ENDGADGET
Utilizzato solo in gadget da utilizzare in requester; se questo flag è impostato, quando l'utente seleziona tale gadget si ottiene lo stesso effetto di una chiamata EndRequest() (il requester viene chiuso)

GACT_FOLLOWMOUSE
Una volta selezionato il gadget, Intuition riferirà di ogni movimento del mouse con IDCMP_MOUSEMOVE, fino a quando l'utente non rilascerà il pulsante del mouse; in caso di gadget booleano bisogna impostare anche GACT_RELVERIFY, altrimenti Intuition non avviserà sugli spostamenti del mouse

GACT_RIGHTBORDER
Il gadget va posto nel bordo destro della finestra; la grandezza del bordo verrà adattata per contenere il gadget

GACT_LEFTBORDER
Il gadget va posto nel bordo sinistro della finestra; la grandezza del bordo verrà adattata per contenere il gadget

GACT_TOPBORDER
Il gadget va posto nel bordo superiore della finestra; la grandezza del bordo verrà adattata per contenere il gadget

GACT_BOTTOMBORDER
Il gadget va posto nel bordo inferiore della finestra; la grandezza del bordo verrà adattata per contenere il gadget

GACT_STRINGCENTER
Se il gadget è di tipo stringa, il testo inserito sarà posto al centro del gadget

GACT_STRINGRIGHT
Se il gadget è di tipo stringa, il testo inserito sarà posto a destra nel gadget

GACT_STRINGLEFT
Se il gadget è di tipo stringa, il testo inserito sarà posto a sinistra nel gadget

GACT_LONGINT
Se il gadget è di tipo stringa, permette di inserire solo un valore numerico a 32 bit con segno

GACT_ALTKEYMAP
Indica di utilizzare un KeyMap alternativo per questo string gadget; bisogna impostare il campo AltKeyMap nella struttura StringInfo relativa al gadget stringa

GACT_BOOLEXTEND
Utilizzabile solo con gadget booleani; se impostato, il gadget booleano ha una struttura BoolInfo associata; il puntatore a BoolInfo deve essere inserito nel campo SpecialInfo della struttura gadget

GACT_STRINGEXTEND
Flag obsoleto definito e utilizzato in V36; indica che il campo StringInfo. Extension punta ad una valida struttura StringExtend; questo flag è rimpiazzato da GFLG_STRINGEXTEND dalla V37

sto si capisce che i bordi e le immagini non possono essere utilizzati insieme). Ad ogni gadget può essere associato insieme ad una delle due forme grafiche appena viste, un testo; per fare questo bisogna inizializzare la struttura IntuiText con il testo e passarne l'indirizzo nel campo GadgetText del gadget. Il programmatore può decidere anche di non associare alcun grafico o testo al gadget, perché l'applicazione possiede già informazioni grafiche sufficienti o perché potrebbe non averne bisogno; un classico esempio consiste in un editor di testi, dove viene utilizzato un unico gadget che copra tutta la finestra testo; in questo modo l'applicazione viene avvisata quando l'utente clicca nella finestra testo e può agire di conseguenza (riposizionare il cursore o selezionare un blocco di testo).
Normalmente, quando l'utente seleziona un gadget, questo cambia la propria immagine per indicare di essere in fase di selezione (fase di Highlighting); ci sono diversi modi per realizzare la fase grafica di selezione:

- Evidenziazione mediante complemento del colore
- Evidenziazione disegnando un box
- Evidenziazione mediante un'altra immagine o bordo
- Nessuna evidenziazione

L'evidenziazione mediante il complemento del colore consiste nell'invertire bit a bit il codice dei colori del rettangolo di selezione; questa tecnica si ottiene attivando il flag GFLG_GADGHCOMP nel campo Flags e risulta molto semplice da utilizzare; se i colori vengono impostati oculatamente l'effetto grafico può risultare qualitativamente elevato.
L'evidenziazione mediante il disegno di un box consiste nel far disegnare ad Intuition un rettangolo che contorni il gadget; questa evidenziazione si attiva impostando il flag GFLG_GADGHBOX nel campo Flags.
L'evidenziazione mediante immagine o bordo consiste nell'utilizzare un'altra immagine (se il disegno del gadget era costituito da un'immagine) o un altro bordo (se il rendering del gadget era un bordo) che indichino l'immagine selezionata; ovviamente bisogna inizializzare le relative strutture (Image nel primo caso e Border nel secondo) e passare il relativo puntatore nel campo SelectRender del gadget; bisogna anche specificare il flag GFLG_GADGHIMAGE nel campo Flags.

Grandezza e posizione del gadget

La posizione e le dimensioni del box di selezione del gadget sono definite dai campi LeftEdge, TopEdge, Width e Height del gadget, che indicano la

posizione in pixel relativa ai bordi della finestra, e l'ampiezza e altezza sempre in pixel. L'immagine ed il testo del gadget sono sempre relativi alla posizione del gadget, per cui spostando quest'ultimo anche la sua immagine lo seguirà; la grandezza dell'immagine non è relativa alla grandezza del gadget, per cui se la dimensione del gadget viene modificata, bisogna effettuare il cambiamento nell'immagine oppure utilizzare un gadget BOOPSI.
Come sopra accennato, la posizione è relativa ai bordi della finestra; normalmente LeftEdge è relativo al bordo sinistro (quindi si utilizzano valori positivi) e TopEdge è relativo al bordo superiore (si utilizzano valori positivi); vi è però la possibilità di rendere la posizione relativa verso gli altri bordi (un gadget che fa comunemente uso di ciò è quello di cambiamento della grandezza della finestra, che si trova sempre in basso a destra); se si vuole rendere LeftEdge relativo al bordo di destra (quindi si usano normalmente valori negativi) bisogna impostare il flag GFLG_RELRIGHT nel campo Flags; per rendere TopEdge relativo al bordo inferiore (si utilizzano valori negativi) si deve impostare il flag GFLG_RELBOTTOM nel campo Flags. Normalmente le dimensioni sono fisse, ma possono essere rese relative alla grandezza della finestra; bisogna impostare il flag GFLG_RELWIDTH per rendere l'ampiezza del gadget relativa all'ampiezza della finestra e GFLG_RELHEIGHT per fare lo stesso con l'altezza (possono anche essere usati singolarmente); il sistema per calcolare l'ampiezza (o altezza) del gadget consiste nel sommare il valore del campo Width (o Height) del gadget con il valore dell'ampiezza (o altezza) della finestra; in tal caso si utilizzano normalmente valori negativi.
Si può decidere di posizionare i gadget sui bordi della finestra; in questa evenienza il sistema dimensionerà opportunamente la grandezza del bordo, per contenere tutti i gadget presenti sullo stesso; per indicare ad Intuition quali gadget si trovano sui bordi e di quali bordi si tratta, bisogna impostare i flag GACT_RIGHTBORDER (il gadget è nel bordo destro), GACT_LEFTBORDER (bordo sinistro), GACT_TOPBORDER (bordo superiore), GACT_BOTTOMBORDER (bordo inferiore) nel campo Activation del gadget. Attenzione che Intuition adatterà la grandezza dei bordi solo all'apertura della finestra; per cui i gadget per i bordi devono già essere tutti presenti nella lista dei gadget passata ad OpenWindowTagList, e se venissero

Flags del gadget

Questi flag vanno impostati nel campo Flags del gadget:

flags per il tipo di selezione grafica, uno dei seguenti deve essere selezionato:
GFLG_GADGHNONE

Nessuna evidenziazione

GFLG_GADGCOMP

Evidenziazione mediante complemento bit a bit

GFLG_GADGHBOX

Evidenziazione mediante rettangolo intorno al gadget

GFLG_GADGHIMAGE

Evidenziazione con immagine o bordo alternativo

i seguenti flag possono essere impostati insieme a quello per il tipo di selezione grafica:
GFLG_GADGIMAGE

Il gadget ha un'immagine bitmap; se si utilizza un bordo state attenti a non impostare questo flag

GFLG_RELBOTTOM

La posizione del gadget è relativa al bordo inferiore; per calcolare la posizione effettiva del gadget, Intuition somma TopEdge alla coordinata del bordo inferiore; per cui, volendo mantenere il gadget all'interno della finestra bisogna utilizzare valori negativi per TopEdge; se il flag non è impostato TopEdge è relativo al bordo superiore

GFLG_RELRIGHT

La posizione del gadget è relativa al bordo destro; per calcolare la posizione effettiva del gadget, Intuition somma LeftEdge alla coordinata del bordo destro; per cui, volendo mantenere il gadget all'interno della finestra bisogna utilizzare valori negativi per LeftEdge; se il flag non è impostato LeftEdge è relativo al bordo sinistro

GFLG_RELWIDTH

L'ampiezza del box di selezione del gadget è relativo all'ampiezza della finestra; per calcolare l'ampiezza effettiva del gadget viene sommato Width all'ampiezza della finestra, per cui occorre utilizzare valori negativi per Width, se si vuole mantenere il gadget all'interno di quest'ultima

GFLG_RELHEIGHT

L'altezza del box di selezione del gadget è relativa all'altezza della finestra; per calcolare l'altezza effettiva del gadget viene sommato Height all'altezza della finestra, per cui occorre utilizzare valori negativi per Height, se si vuole mantenere il gadget all'interno di quest'ultima

GFLG_SELECTED

Se questo flag è impostato, lo stato di partenza per un gadget booleano seleziona/deseleziona (cliccando una volta si seleziona, cliccando una seconda volta si deseleziona) è selezionato; altrimenti è deselezionato

GFLG_DISABLED

Se questo flag è attivato, il gadget è disabilitato; per abilitare o disabilitare un gadget mentre è inserito nella finestra utilizzare le funzioni OnGadget() e OffGadget()

GFLG_STRINGEXTEND

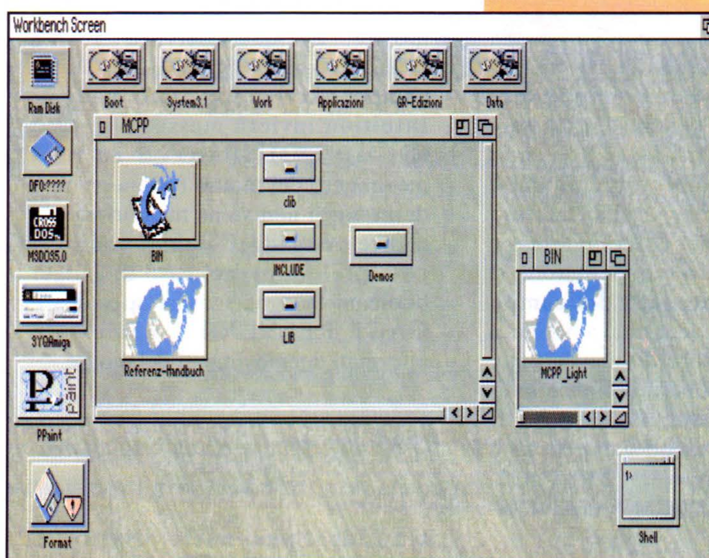
Il campo estensione di StringInfo punta ad una struttura StringExtend; questo flag è ignorato prima della versione V37 del sistema; per la versione V36 utilizzare il flag GACT_STRINGEXTEND

GFLG_TABCYCLE

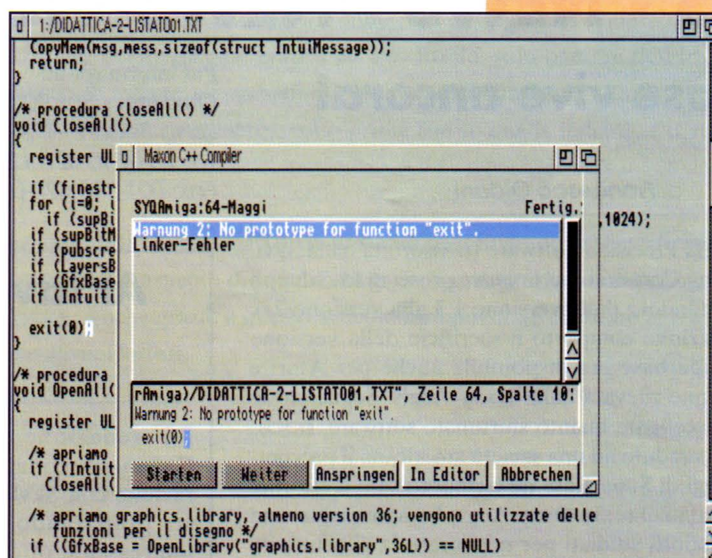
Se il gadget è di tipo stringa, viene permesso il passaggio da un gadget stringa ad un altro mediante TAB o SHIFT-TAB

aggiunti o rimossi successivamente, Intuition non modificherà la grandezza dei bordi. A volte può capitare che il bordo non copra a livello grafico tutti i gadget sui bordi; per ovviare a questo inconveniente basta creare un gadget "fantasma" (vale a dire senza immagine e che non serve a nulla) posto sul bordo e inserirlo in fondo alla lista dei gadget e, modificandone posizione e grandezza si potrà controllare la dimensione del bordo; si consiglia di rendere relativi al bordo destro i gadget presenti su tale bordo, e di rendere relativi al bordo inferiore i gadget presenti sullo stesso bordo; i gadget potrebbero essere presenti su due bordi contemporaneamente (se il gadget è in un angolo della finestra) per cui possono essere attivati due GACT_xxxBORDER adiacenti.

Come in ogni altro mezzo di comunicazione di Intuition, anche i Gadget indicano all'applicazione di essere stati attivati mediante messaggi IDCMP; possiamo avere due comunicazioni, una indicante che l'utente ha selezionato (ma non rilasciato) il gadget (IDCMP_GADGETDOWN) e l'altra in cui l'utente lo ha rilasciato (IDCMP_GADGETUP); oltre ad indicare ad Intuition quali dei due tipi (o tutti e due) di messaggi ricevere, bisogna indicare per ogni singolo gadget quale azione deve compiere quest'ultimo una volta selezionato; impostando il flag GACT_IMMEDIATE nel campo Activation del gadget, Intuition invierà un IDCMP_GADGETDOWN all'applicazione quando l'utente selezionerà il gadget; impostando il flag GACT_RELVERIFY sempre nel campo Activation, Intuition invierà il messaggio IDCMP_GADGETUP all'applicazione quando l'utente rilascerà il gad-



È in commercio un prodotto interessante. Si tratta di Maxxon C++, un compilatore C e C++ molto avanzato.



Purtroppo la documentazione, il programma e tutto il resto è in lingua tedesca.

Tipo di gadget

Questo valore indica il tipo di gadget da creare e va impostato nel campo GadgetType del gadget:

GTYP_BOOLGADGET
Gadget di tipo booleano (ON/OFF)

GTYP_STRGADGET
Gadget di tipo stringa; permette l'inserimento di una stringa di caratteri; per costringere ad inserire un valore numerico intero, impostare il flag GACT_LONGINT nel campo Activation

GTYP_PROPGADGET
Gadget di tipo proporzionale

GTYP_CUSTOMGADGET
Normalmente non impostato dall'applicazione; usato per gadget custom BOOPSI

I seguenti flag possono essere impostati in aggiunta ad uno di quelli precedentemente elencati:

GTYP_GZZGADGET
Se il gadget deve essere posto sul bordo di una finestra GIMMEZEROZERO, bisogna impostare questo flag

GTYP_REQGADGET
Impostare questo flag se il gadget è posto in un requester

get; se l'utente muove il puntatore al di fuori del gadget (mentre è attivato) e rilascia il pulsante, Intuition invierà un messaggio di tipo IDCMP_MOUSEBUTTONS. Per comprendere quale gadget ha generato il messaggio, basta controllare il campo IAddress di IntuiMessage, in cui è contenuto l'indirizzo della struttura Gadget del gadget che ci interessa; una volta ottenuto tale puntatore, si controlla il contenuto del campo GadgetID del gadget che contiene il codice identificatore di quest'ultimo, anche se basterebbe il semplice indirizzo (attenzione, prelevare il GadgetID solo quando si è certi che il messaggio è di tipo IDCMP_GADGETDOWN o IDCMP_GADGETUP).
Vi è la possibilità di essere informati sullo spostamento del mouse, mentre un gadget è selezionato; questo può risultare utile in caso di gadget proporzionali o in altri casi particolari; per essere ratificati di spostamenti del mouse, bisogna attivare il flag GACT_FOLLOWMOUSE nel campo Activation del gadget; Intuition invierà messaggi di tipo IDCMP_MOUSEMOVE ad ogni movimento del mouse (in questo tipo di messaggi non viene memorizzato il codice del gadget, quindi non lo si deve prelevare); nel caso di gadget booleani bisogna sempre specificare GACT_RELVERIFY per essere informati dei movimenti del mouse.

Attivazione e disattivazione dei gadget

Un gadget può essere disattivato (quindi non utilizzabile dall'utente) con effetto a video indicato da un pattern a scacchiera che si sovrappone all'immagine del gadget; l'applicazione può indicare di aprire dei gadget già deselezionati, mediante GFLG_DISABLED; durante tutto il periodo di attività non possono essere attivati o disattivati agendo su questo flag, ma devono essere utilizzate le seguenti funzioni:

```
OnGadget(gadget, finestra,
requester);
OnGadget(gadget, finestra,
requester);
```

Dove gadget è il puntatore alla struttura gadget del gadget da abilitare o disabilitare; finestra è il puntatore alla finestra a cui il gadget è agganciato; requester è il puntatore al requester se il gadget è invece agganciato ad un requester. Con questo si esaurisce la puntata di questo mese; nella prossima continueremo il discorso dei gadget mostrando degli esempi su come crearli e gestirli.



NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

SuperBase vive ancora!

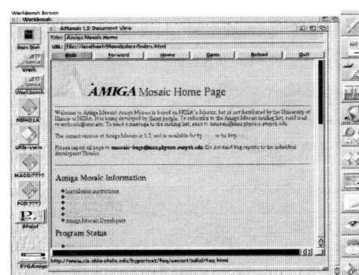
di ***Francesco Oldani***

Circa due anni fa, la Precision Software fu assorbita dalla SPC, Software Publishing Corporations la quale proseguì lo sviluppo di SuperBase portandolo dalla versione 1.3 alla versione 2.0. Purtroppo l'operazione comportò il sacrificio della versione Amiga (allora Superbase era disponibile anche per Atari e Windows) che venne rilevata dalla Oxxy Aegis. Seguendo le tracce di questo eccellente quanto sfortunato software, si scopre che la SPC ha venduto ad una società americana il pacchetto stesso e così oggi di SuperBase ne è rimasto solo il ricordo. Tuttavia, inaspettatamente, la Oxxy Aegis ha annunciato una nuova serie di prodotti studiati per migliorare la produttività del pacchetto. E' davvero strano osservare che gli sviluppatori professionali sono più prolifici oggi che la Commodore non c'é più piuttosto di ieri che Amiga era ben saldo nel mercato. Comunque, ecco in breve le specifiche rilasciate dalla Oxxy dei nuovi prodotti. Con una nuova estensione è possibile lavorare in rete eseguendo interrogazioni ed aggiornamenti dei dati anche su network eterogenei (Amiga e PC) con la versione per Windows di SuperBase Pro. Finalmente chi ha sviluppato applicazioni di una certa complessità potrà distribuirle senza limitazioni grazie alla disponibilità del modulo runtime che è stato posto in vendita in USA a 399 dollari. Sempre nell'ambito NetWork, è disponibile una versione client del programma che permette di girare su reti Novell NetWare 2.15 o superiori. Un'altra novità curiosa è che chi dispone della versione di SuperBase con dongle può acquistare la medesima versione senza dongle con soli 10 dollari; allo stesso prezzo è disponibile l'upgrade da qualsiasi versione precedente. SuperBase ha guadagnato nuova linfa vitale ed è sperabile che gli sviluppi futuri permettano a questo software una miglior fortuna.

Per informazioni:
Oxxi Inc. *- Box 90309,*
Long Beach, - CA 90809, USA
Tel. 001-310-427-1227
Fax: 001-310-427-0971

Al lavoro con Skylink

di ***Michele Iurillo***



La redazione di Enigma in collaborazione con Skylink sta preparando un interessante offerta per tutti i lettori di Enigma. Si tratta di software shareware configurato per la consultazione di del World Wide Web tramite una connessione Slip demo con SkyLink. Altre idee in questo ambito sono: la creazione di un "Ear Page" con sito su Syklink con la possibilità di prelevare i sorgenti pubblicati sulla rivista e le altre utilitity... Stiamo lavorando per voi.

Per informazioni
Tel. (02)38.01.00.30
Fax. (02)38.01.00.28
Per informazioni su Skylink
Tel. (0332)70.66.81
Fax. (0332)70.60.09
Bbs. (0332)70.66.60

RICHIESTA ARRETRATI

Inviatemi subito i seguenti arretrati di Enigma Amiga Run a lire 12.000 + lire 4.000 per le spese di spedizione per ogni copia richiesta:

N° ....

Nome e Cognome ....

Indirizzo...

C.A.P.........................Città..Prov.......

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Bancario Non trasferibile ☐

si prega di scrivere in stampatello

Per motivi di disponibilità, per richieste di arretrati precedenti al numero 40, telefonare all'ufficio diffusione al numero 02/38010030

Il prezzo di ogni numero arretrato è di lire 12.000 + 4.000 per le spese di spedizione. L'editore non si assume nessuna responsabilità in caso di perdite relative ad assegni inviati per posta. **NON SI EFFETTUA LA SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO.** Per informazioni su ordini inoltrati telefonare tutti i giorni dalle 9.00 alle 12.00 al numero *02/38010030.* I tempi medi di evasione degli ordini si aggirano attorno ai 15gg. data riscossione vaglia o arrivo assegno bancario. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione.**

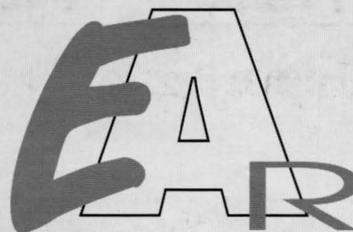
PROBLEMI DI DISTRIBUZIONE

Suggerisco di fornire più copie di Enigma Amiga Run alla seguente rivendita:

NOME e COGNOME ....

INDIRIZZO ....

C.A.P. ....Città ....Prov........................



si prega di scrivere in stampatello

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995

Desidero abbonarmi a Enigma Amiga Run al prezzo speciale di 95.000 lire per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome ....

Indirizzo...

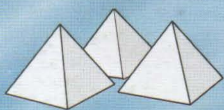
C.A.P.........................Città..Prov.......

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Bancario Non trasferibile ☐

si prega di scrivere in stampatello

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile.
L'abbonamento dà diritto a 11 numeri, con uno sconto di lire 37.000.
Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere 1000 lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 9.30 alle ore 13.00 al numero 02/38.01.00.30
Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti.
L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione.

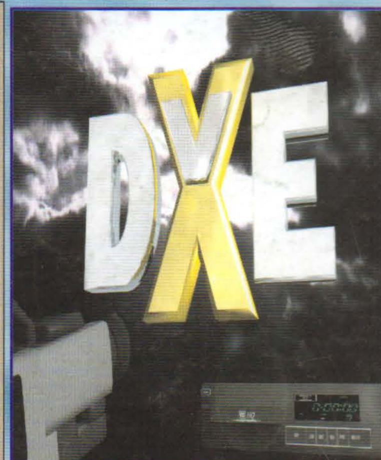


ClassX Development



Via Francesca, 463 - 56030 Montecalvoli (PI) - Tel./Fax 0587-749206

X-DVE offre un ambiente integrato per lo sviluppo, il tracciamento e l'esecuzione di animazioni orientate alla video titolazione. Esso è in grado di gestire animazioni fino a 10.000 fotogrammi, composte da un massimo di 100 oggetti contemporanei ed indipendenti tra loro. Gli oggetti possono contenere testi, disegni ed animazioni anche con risoluzioni differenti. La particolare organizzazione dell'editor, unita alla flessibilità del programma, permettono di ottenere complesse animazioni senza grandi sforzi. ***X-DVE*** si basa su un nuovo sistema di programmazione dei titoli basato sui fotogrammi, che permette di realizzare qualsiasi sequenza. ***X-DVE*** offre un grande numero di incredibili effetti, come prospettive, rotazioni, tendine e winds (i tipici effetti di esplosione delle centraline DVE), tutti configurabili, parametrici ed applicabili a qualsiasi oggetto senza limitazioni. ***X-DVE*** può tracciare qualsiasi oggetto tenendo in considerazione una sorgente di luce, per dare risultati veramente unici. ***X-DVE*** consente di produrre animazioni in risoluzioni broadcast 1472x566 (35 nS Super-HiRes) in 256 colori. ***X-DVE*** usa uno speciale formato di animazione chiamato ***XFA***, ottimizzato in velocità e molto più veloce dello standard Anim-5. ***XFA*** (e***X***tra ***F***ast ***A***nimation) è progettato specificamente per processori a 32 bit e usa una particolare tecnica per eseguire le animazioni a 50 fps (frames al secondo) nella maggior parte dei casi.
X-DVE è compatibile con sistema operativo V2.0 e superiori e richiede almeno 2Mb di Ram aggiuntiva. (Manuale in italiano)



Power Titler

PowerTitler è un sistema di titolazione caratterizzato da una estrema semplicità di utilizzo e da eccezionali prestazioni qualitative.
PowerTitler è stato realizzato per consentire la massima velocità operativa ed una perfetta resa a video.
PowerTitler è il miglior compromesso tra titolatrice e computer, traendo le caratteristiche piu' salienti di entrambi.
PowerTitler è un perfetto crawl orizzontale, con caratteri multicolori e personalizzabili, con possibilità di lampeggi, programmazione della velocità, impostazione dei colori, sovrapposizione di marchi e moltissimo altro.
PowerTitler è un generatore di caratteri flessibile e consente la realizzazione di font personalizzati in pochi istanti.
PowerTitler è il miglior roll verticale che tu abbia mai visto, con bordature, testi in 3D, ombreggiati, rilevati ed immagini.
PowerTitler presenta le pagine con 42 tendine diverse tra cui srotolamenti, rimbalzi .... tutto con un click del mouse.
PowerTitler è compatibile con tutti i sistemi operativi e richiede almeno 2Mb di Ram di base. (Manuale in italiano)

Soluzioni per la VideoTitolazione

Offerta riservata ai lettori di *EnigmA Amiga Run*

Fino al *31 Luglio 1995*, potrete usufruire dei fantastici sconti sui seguenti prodotti:



£. ~~199.000~~
£. 119.000 (sconto £. 80.000)

£. ~~357.000~~
£. 307.000 (sconto £. 50.000)



PowerTitler+X-DVE £. ~~556.000~~
£. 399.000 (sconto £. 157.000)

* I prezzi si intendono IVA inclusa
* I Sigg. rivenditori interessati all'offerta sono pregati di contattarci

NOME
COGNOME
INDIRIZZO
CAP
CITTA'
PROVINCIA
PREFISSO
TELEFONO
P.I. o C/F

- ☐ Desidero ricevere PowerTitler a £. 119.000
- ☐ Desidero ricevere X-DVE a £. 307.000
- ☐ Desidero ricevere PowerTitler+X-DVE a £. 399.000

* Le spedizioni sono effettuate in contrassegno, con l'aggiunta di £. 6.000 per la spedizione.

Non si accettano fotocopie di questo tagliando

Spedire l'ordine a:

ClassX
Via Francesca, 463
56030 Montecalvoli (PI)